Nr. 6 Juni 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867



SPIEL DES MONATS

FINAL MATCH - der Kaiser unter den Tennis-Games

IRRE!

GLÜCKSRAD jetzt auch auf Eurem Screen



EXKLUSIV IN ASM

Die offiziellen Charts von MEDIA CONTROL

UMFRAGE

Seid Ihr ein ASM-TYP?

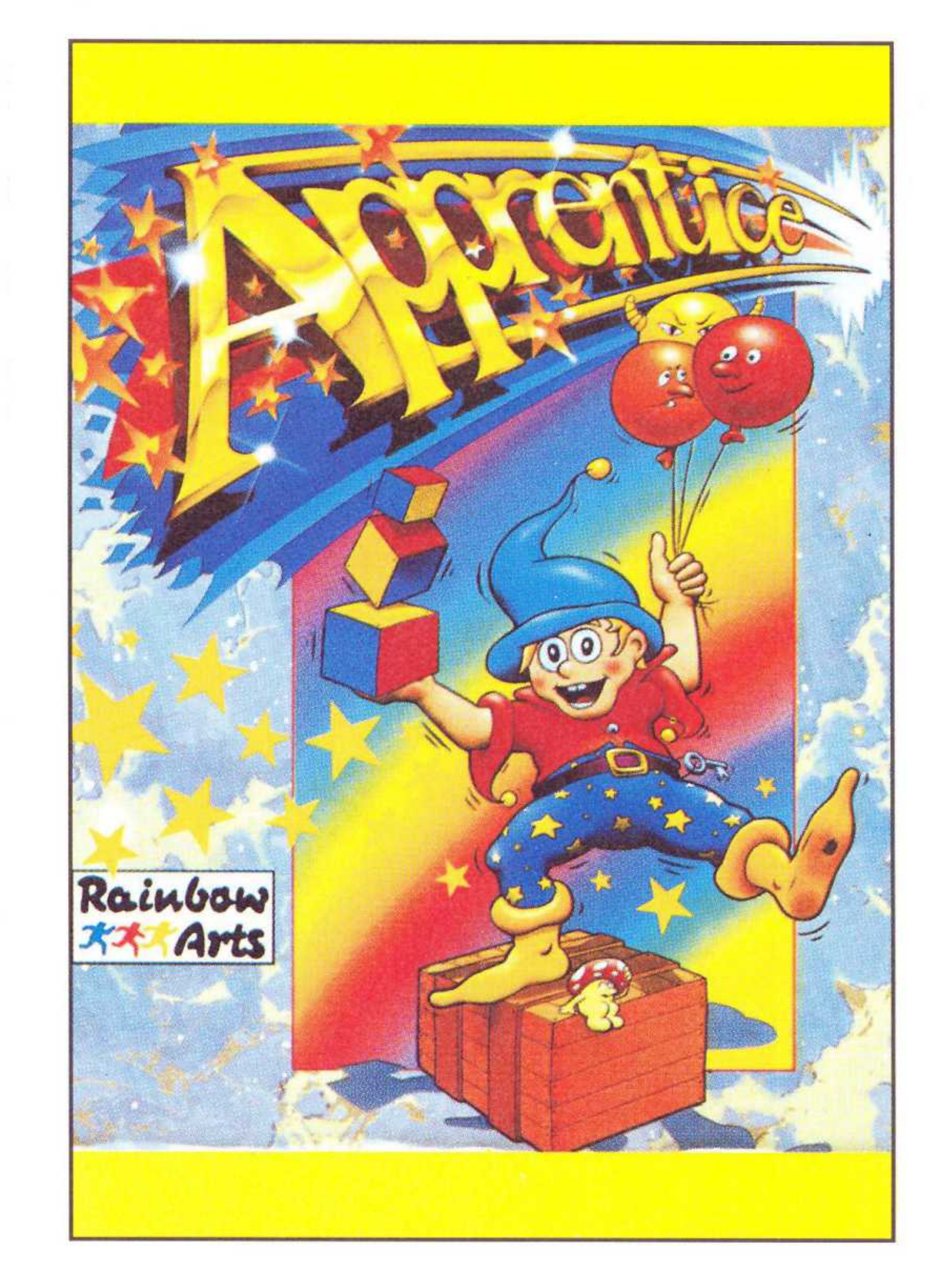
SECRET SERVICE

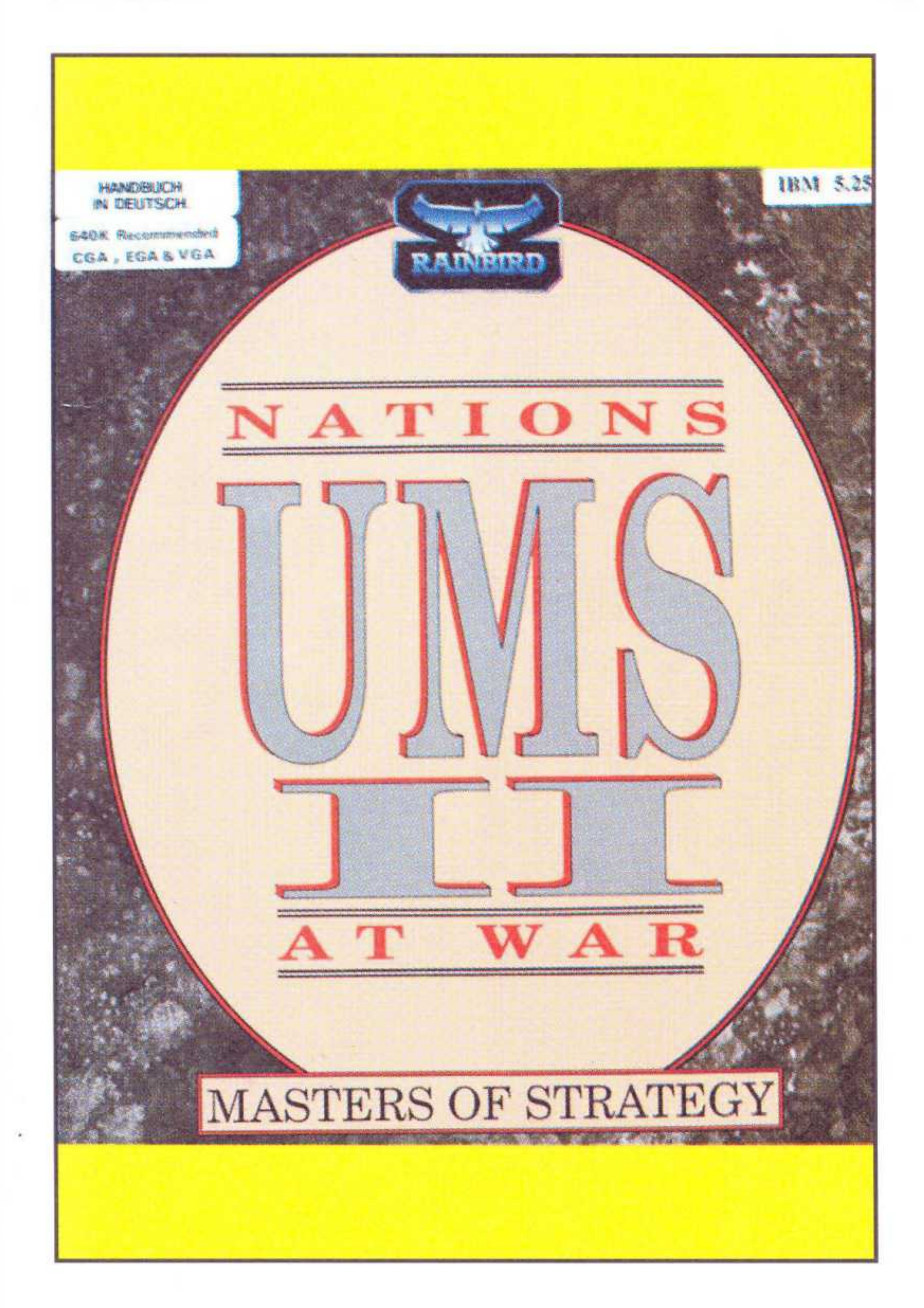
16 Seiten randvoll mit heißen Spiele-Tips

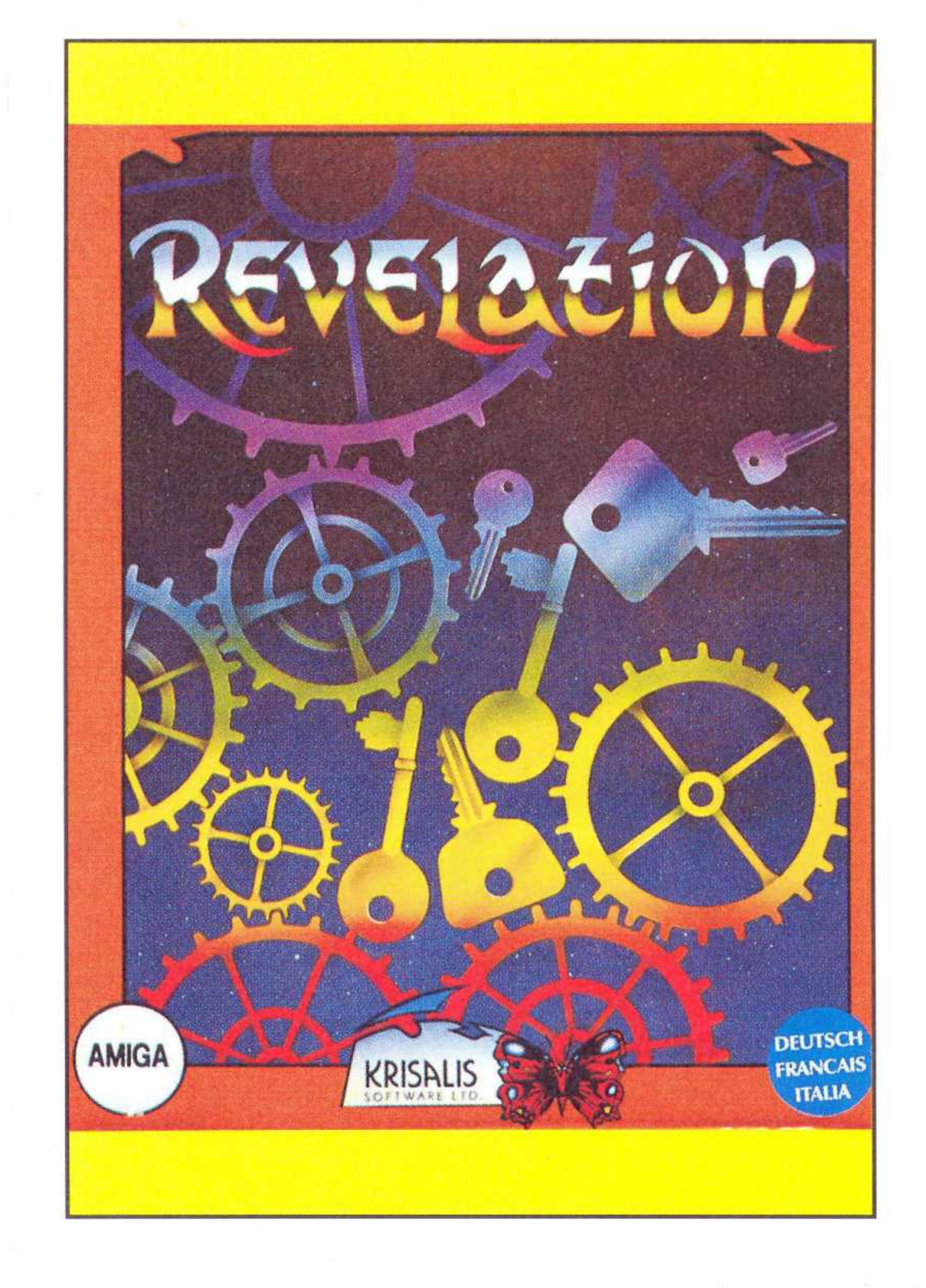
WETTBEWERB

Zwei Leser in Wembley ENGLAND - DEUTSCHLAND Live vor Ort!


MIG 29
SOVIET FIGHTER
AMIGA
A500/A1000/A2000
QUALITÄTS-
SIEGEL
Das Qualitätssiegel garantiert, daß dieses Produkt von CodeMasters genehmigt wurde.
Code Masters
DIE NUMMER 1
IN ENGLAND
GANZ
NEU
JETZT GEHT'S LOS!


Apprentice
Rainbow
Arts


HANDBUCH
IN DEUTSCH
640K Recommended
CGA , EGA & VGA
IBM 5.25
RAINBIRD
NATIONS
UMS
II
AT WAR
MASTERS OF STRATEGY


Revelation
AMIGA
KRISALIS
SOFTWARE LTD.
DEUTSCH
FRANCAIS
ITALIA

APPRENTICE

System: Amiga, Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 85 DM
Hersteller: Softgold/Rainbow Arts, Kaarst
Erstveröffentlichung: Oktober 1990

Inhalt:
Um in die Zaubergilde aufgenommen zu werden, muß ein Lehrling das monsterbehaftete Land des Drachen Fumo durchmessen. Um sich der Gegner zu erwehren, kann er Kisten schleudern oder mit ihnen schießen. An manchen Stellen muß er sie stapeln, um weiterzukommen. Anstatt sich Fumo linear zu nähern, muß Apprentice manchen Weg mehrfach gehen und zuweilen nach oben streben. Jede Menge Extras würzen das Spiel. Die Steuerung ist angenehm und die Sprites recht niedlich gezeichnet.

Anmerkungen:
Apprentice ist eine gelungene Mischung aus diversen Jump-and-run-Elementen. Profis werden das Monsterland allerdings recht schnell durchlaufen haben. Macht die Amiga-Fassung rundum Spaß, leidet die ST-Version an der lieblosen Musik und dem Umschalten des Bildschirms. Der baut sich mit Vorliebe dort neu auf, wo man sich pixelgenau bewegen muß.

Besonderheiten:
Von den 34 Levels sind 18 versteckt. Erst nach dem Lösen bestimmter Aufgaben werden sie (z.B. durch Umlegen plötzlich sichtbar werdender Hebel) zugänglich. In diesen Geheimstufen gibt es Paßwörter, mit denen man zu Spielbeginn jeweils fünf Level überspringen kann. Ein Orakel gibt außerdem Hinweise auf manche Lösungswege.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 6/91

MIG-29

System: Amiga, ST
Empf. VK-Preis: ca. 45 DM
Hersteller: Code Masters
Erstveröffentlichung: Januar 1991

Inhalt:
Bei Mig-29 Soviet Fighter handelt es sich um ein reines Ballerspiel, welches streckenweise sehr stark an das wohlbekannte Afterburner erinnert. Im Laufe des Games muß man die verschiedensten Bodenziele sowie Unmengen von Luftzielen bekämpfen. In gewissen Abständen müssen noch Symbole durchflogen werden, um die Munition und den Treibstoff zu ergänzen.
Ansonsten hat der Spieler das zu tun, was man bei Shoot 'em up Games so zu tun hat: Ausweichen und Ballern, und das in einer verschärften Geschwindigkeit.
Nicht verwechseln sollte man diese Mig-29 mit dem Flugsimulator "Mig-29 Fulcrum", der wirklich ein Flugsimulator und deshalb auch mehr als doppelt so teuer ist. Mig-29 Soviet Fighter ist ein Spiel für alle, die über gute Reflexe verfügen oder diese durch intensives Training erlangen wollen.

Anmerkungen:
Keine.

Besonderheiten:
Keine.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 5/91

REVELATION

System: Atari ST, Amiga, IBM-PC
Empf. VK-Preis: zwischen 65 und 85 Mark (je nach Format)
Hersteller: Krisalis, Rotherham, England
Erstveröffentlichung: Anfang März '91

Inhalt:
Ein Kniffel-Spiel von allererster Güte! REVALATION ! ist der Versuch des erfahrenen Safe-Knackers, sich durch 88 verschiedene 'Schaltkreise' durchzukämpfen und mit logischem Denken die Türen zum großen Tresor zu öffnen.
Die ersten Level sind zum Üben da. Generell muß angestrebt werden, daß gleiche Farben innerhalb der verschiedenen Drehknöpfe konvenieren. Paßt alles richtig zusammen, gelangt man zu den neun Schließfächern, die man in einer bestimmten, verbliebenen Restzeit öffnen muß. Hat man Glück, erwischt man Wertvolles, was die Punktzahl in die Höhe schnellen läßt.
Und überhaupt: Alles geht gegen die Uhr. Der echte Knacker hat sich ja schließlich auch zu beeilen, damit die 'Schmiere' ihn nicht hinter Ikea-Gardinen steckt. Die Safe-Knöpfe sind nur zum Teil drehbar. Andere sind statisch. In den höheren Leveln (immer ab zehn oder zig plus 1 gibt's eine Code) nutzt man besondere Features (langsam ablaufende Zeit, Verschluß-Option, Power-Ups und dergleichen mehr), um die Aufgabe meistern zu können.
Wer sich einmal in dieses Spiel verbissen hat, kommt so schnell nicht wieder los. Man merke sich auch hier: Einfache Spielideen führen oftmals zum gewünschten Erfolg!

Anmerkungen:
In den Leveln 11, 21, 31, 41, 51, 61, und 71 gibt es Losungsworte, damit man das Knacken nicht wieder ganz von vorn beginnen muß.

Besonderheiten:
Zwei-Spieler-Option, geheime Bonus-Level und ein Super-Sound von Matt Furniss (cool, babe!)

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 4/91

NATIONS AT WAR

System: IBM-PC, Atari ST (1 MB)
Empf. VK-Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Rainbird/Microprose, Tetbury, England
Erstveröffentlichung: Ende März '91

Inhalt:
Bereits der erste Teil des UNIVERSAL MILITARY SIMULATORs fand bei den Compi-Strategen große Beachtung. Nun kam 'Band 2' auf den Markt. UMS (heute werden Abkürzungen immer häufiger miß-braucht. . .) Teil Numero zwei nennt sich 'NATIONS AT WAR'. Damals wie heute sind Szenarien aus der Welt-Schlachten-Geschichte vorgegeben, die man nutzen kann. Ganze Nationen werden in das Kriegsgeschehen eingebunden. So sind z.B. bemerkenswerte Schlachten Alexander des Großen oder Napoleons an der Tagesordnung. Bis zu 50 Spieler können an einem Spektakel teilhaben, Truppen aufstellen, strategische Operationen ausführen und/oder überdenken und gemäß 'naturgetreuer' Befehlsgewalt Söldner 'verwalten'.
Die grafische Darstellung hat sich noch verbessert - aber darauf kommt es in erster Linie gar nicht an. Denn: Das spielerische Moment dieses mit Fakten und Daten vollgestopften Werkes stellt den geneigten Hobby-General vor einige Probleme. Wer hier nicht Geduld und Spucke mit vor den Screen bringt, hat das Klassenziel verfehlt. UMS II ist gleichsam ein komplexes wie äußerst interessantes Instrument der Rechner-Kriegsführung.

Anmerkungen:
Ein neues Design-Programm sorgt dafür, daß die Darstellung noch verfeinert, war doch gerade dieses Moment bei UMS I kritisiert worden. Aber, wie schon angemerkt, ist der 'gewaltige' Inhalt von größerer Bedeutung. Schön auch, daß die Entscheidung über Sieg oder Niederlage auf zahlreichen Faktoren, wie z.B. klimatische Verhältnisse, basiert.

Besonderheiten:
Im Gegensatz zu manch' anderen Strategiespielen dieses Genres ist ein vernünftiges Handbuch beigelegt, daß alle wesentlichen Features erläutert.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 6/91

. . . ermittelt von media control

Fredman Little war Witwer. Er wohnte nachts allein in seiner Zweihundertausend-Dollar-Villa. Fredman's einzige Genossin nächtens war eine Walisische Dogbulle namens Japan. Japan war außerstande, mit dem Schwanz zu wedeln – wegen eines Autounfalls vor vielen Jahren -, und so hatte er keine Möglichkeit (der Hund), anderen Artgenossen mitzuteilen, wie freundlich er war. So war er ständig in Beißereien verwickelt. Seine Ohren waren zerfetzt. Er war von Narben verunstaltet.



Chefredakteur Manfred Kleimann bei den ersten Versuchen, 'realistische' Philosophie (ein Hobby) zu verfassen. Schade, daß sich noch kein Verleger (eine Schande) gefunden hat. . . (Foto: AssiMov)

Er sprach immer zu seinem Hund. Und an dieser Gewohnheit änderte sich nichts, selbst als Fredman den Verstand zu verlieren begann, so daß Japan nichts Ungewöhnliches bemerkte.

Sein Freund Shogun Sailor besaß einen Wellensittich namens Wellington. Wie Little war Sailor nachts allein und hatte außer seinem Liebling niemanden um sich. Auch Sailor sprach mit seinem Liebling. Aber während Little mit seinem Hund über Liebe babbelte, zichelte und murmelte Sailor mit seinem Sittich über das Ende der Welt. „Ist jeden Moment so weit", sagte er gewöhnlich. Nach Sailor's Theorie würde sich die Atmosphäre bald nicht mehr zum Atmen eignen. Er sagte zu Fredman, daß die Menschheit es verdient habe, auf gräßliche Weise umzukommen, nachdem sie sich auf einem so lieblichen Planeten so verheerend benommen habe. Sailor tat noch etwas, das manche für exzentrisch gehalten hätten: Spiegel nannte er „Leck". Er hatte Freude daran, sich vorzustellen, Spiegel wären Löcher zwischen zwei Universen . . .

Aus! Schluß mit dem Blödsinn. An diesem Eddi-Toriell kann man wieder mal ersehen, daß es schadet, frühmorgens schon um 6 Uhr aufzustehen. Träume sind Schäume, und Schande ist grande. Die Verwirrtheit macht allmählich Platz für das Reale. Und das wäre (gähn !):

Die ASM-Charts bekommen einen neuen Anstrich. **media control** wird ab sofort exklusiv mit uns die offiziellen Charts zur Verfügung stellen. Des weiteren bekommen wir es mit der Angst zu tun. Denn: Ein **noch** besseres Tennis-Game als *World Court Tennis* hat uns in den Bann geschlagen. Und: Wer kabelmäßig nicht ans „Glücksrad" kommt, kann sich seine eigene Fernseh-Show nachhause holen. Mehr darüber in dem Heft, das Ihr gerade in den Griffeln haltet. . . ■

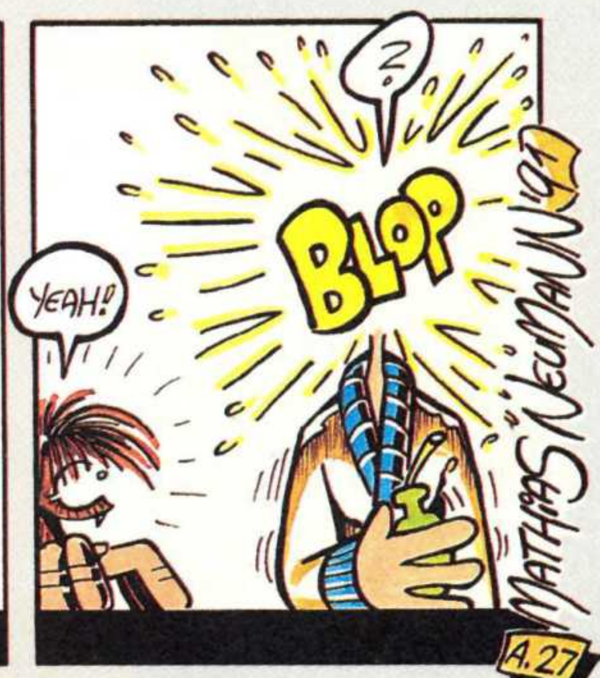
MANFRED KLEIMANN











INHALT



Bewertung von 0–12 Pkt.

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

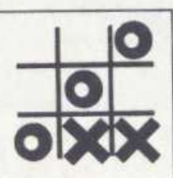
Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
„Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik" und „Sound" (siehe oben!). „Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?



Spiel des Monats:

Konsolen-Power at its best: Die ultimative Tennis-Simulation ist da!



ACTION

MONDAY, APRIL 15
Focus On Overseas Markets
10.30am
"How To Invade Germany And Survive" – speaker Manfred Kleimann, editor of Aktueller Software Markt, Germany's number one games title.
... – Is It Worth The Effort?" speak...

Mehr zu diesem und anderen Gerüchten ab Seite 150 im großen Messebericht London.



ADVENTURES



SIMULATION



SPORT



STRATEGIE

KONSOLEN

INHALT 5

GAME BOY-CORNER



EDUCATION

IM BLICKPUNKT

KONVERTIERUNGEN

REPORTAGEN

RUBRIKEN



Ein Game mit hohem Suchtpotential: Lexi-Cross – eine Mischung aus Glücksrad, Scrabble und Memory. **S. 30**

SONSTIGES

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Preis/Leistung



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant. Das „Preis/Leistung"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

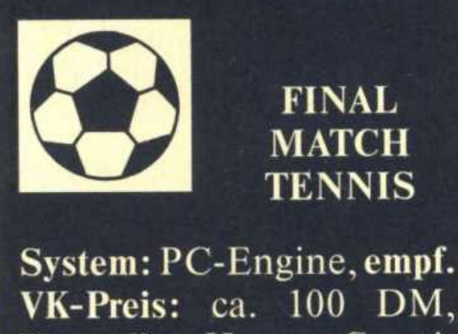
PREVIEW



Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, erkennt Ihr, daß es sich um ein sogenanntes „Preview" handelt; eine zu 99 % fertige Version, die bereits bevorurteilt werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck". Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Text" folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

SPIEL DES

LETZTE MELDUNG: (Japan/asm) An der Tennis-Weltrangliste hat sich etwas getan! Quasi über Nacht katapultierte ein völlig unbekannter Spieler sich aus dem 'Land der Aufgehenden Sonne' auf den Tennis-Thron und löste somit seinen Landsmann – in Insiderkreisen WORLD COURT TENNIS genannt – ab. Der Trainer dieses Spielers nennt sich HUMAN CREATIVE GROUP und hat auch schon Erfolge auf dem Gebiet des Fußballs vorzuweisen. Letzte Informationen besagen allerdings, daß es sich bei der Tennissensation auch um eine Ente handeln könnte... (lesen Sie bitte unterhalb des Negativkastens auf dieser Seite weiter.)



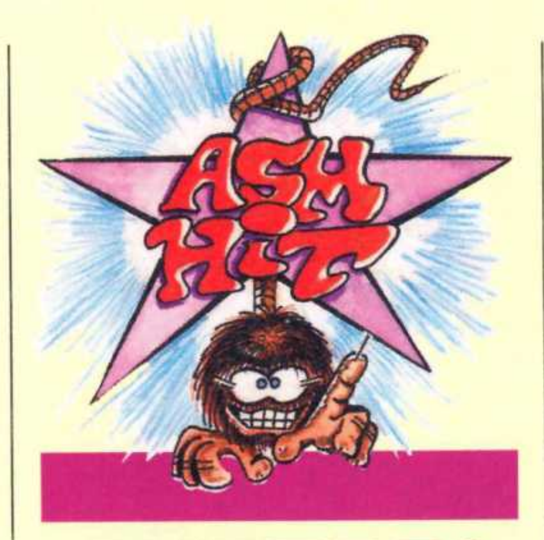
FINAL MATCH TENNIS

System: PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Human Creative Group, Japan, **Muster von:** Discade, CH-8200 Schaffhausen.

...Über 15 Monate konnte sich *World Court Tennis* auf dem Tennisthron behaupten, doch seine Tage waren schon seit längerem gezählt. Immer stärker wurde die Konkurrenz in den letzten Monaten, und schon *Great Courts II* von *Blue Byte* rüttelte am Stuhle des Meisters. Nun – man möchte beinahe schon „endlich" sagen – hat *Hudson Softs* Schützling seinen Meister gefunden. Er heißt FINAL MATCH TENNIS und dürfte den Kampf der Besten somit wieder etwas spannender gestalten. *hja*

Wenn sich bei mir zu Hause Bierflaschen vor Computern oder Konsolen häufen, meine Wohnung immer unordentlicher wird, die Freundin sich stark vernachlässigt fühlt oder der Hamster vor Verzweiflung die Drähte des Sicherungskasten durchzubeißen versucht (irgendetwas muß er ja fressen), so kann dies nur an zwei Dingen liegen: Entweder ich bin krank, oder aber es gibt ein neues Spitzensportspiel, das mich kaum noch von meinen Maschinen losläßt.

Gott sei Dank ist es letzterer Grund, und dafür sorgte die HUMAN CREATIVE GROUP, welche bereits im Sommer '90 mit *Formation Soccer Human Cup '90* für Furore sorgte. Wie Ihr bereits wißt, nahmen sich die Jungs nun das Thema Tennis vor. Dabei müssen sie über eine gesunde Portion Selbstvertrauen verfügt haben, denn das Superspiel *World Court* Tennis zu schlagen, bedarf schon einiges.



»SUPERB!«

Selbstverständlich entstanden bei FMT viele Parallelen zu WCT. So ist beispielsweise das Spielfeld genauso quadratisch, der Hechtsprung ist ebenfalls bekannt und, und, und. Was aber auf alle Fälle neu und äußerst interessant ist, ist die Tatsache, daß ein bis vier Spieler in **sämtlichen** Kombinationen – also auch mit Computerpartner – ein Match wagen können.

Wer sein Racket allein schwingen möchte, der darf – falls gewünscht – kräftig alle möglichen Schlagvarianten üben. Egal, ob Lobs, flache oder geschnittene Bälle, das Repertoire enthällt sie alle, und so lernt der Spieler, diese Bälle richtig – oder auch nicht – zu returnieren. Nach einigen Trainingsrunden und dem entsprechenden Ballgefühl – für WCT-Spieler kein Problem – kann man sich dann ruhig in Showmatches gegen internationale Gegner erproben, bevor die Welt-Tournee gestartet wird.

Der optimistische ASMler wagt sich jedoch sofort an die World Tour und wählt seinen Spieler aus. Ich vermute, daß es sich bei den 16 männlichen Cracks um reelle Personen handelt, weibliche gibt es nicht. Ich nehme den ersten, entscheide mich für einen Gewinnsatz (maximal zwei) und lege los.

Ich habe Aufschlag. Mit Druck auf Button 1 wirft meine Spielfigur den Ball in die Höhe, der zweite Druck sorgt für den Aufschlag, welcher leider im Netz landet. „Aha, das Timing ist anders als bei WCT", denke ich und probiere einen Sicherheitsservice mit Button 2. Gelungen, der Puck – äh Ball – landet im Feld, der Return kommt longline. Ein kräftiger Rückhand-Cross passiert meinen Konkurrenten – 15:0! Meinen Aufschlag bringe ich recht passabel durch, doch auch mein Gegenüber ist nicht schlecht. Insgesamt bieten wir uns ein spannendes Match, bis es plötzlich 6:6 steht und ein Tie Break angesagt ist. Diesen gewinne ich knapp, ebenfalls das Halbfinale. Hier fällt mir auf, daß ich überhaupt noch keinen Lob gespielt habe. Doch ob Vor- oder Rückhand, ob Knopf Eins oder Zwei, es will mir einfach keiner gelingen. Also schaue ich, ob die Run-Taste, wie bereits beim Fußball, genutzt wurde. Aha, siehe da, sie wurde. Das war dann auch das ganze Geheimnis, Lobs sind fortan kein Problem mehr. Im Finale jedoch unterliege ich recht eindeutig mit 6:2, meinen Meister habe ich damit gefunden, das Turnier ist beendet.



Gute Animation und ein flottes Gameplay zeichnen FMT aus.

MONATS!

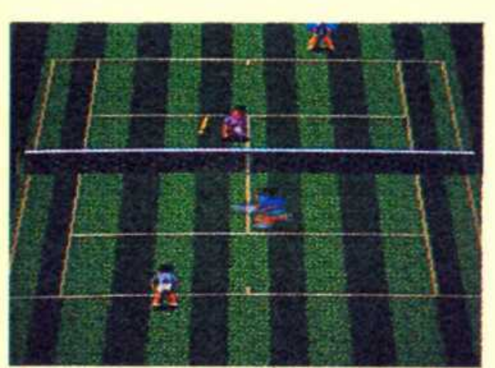
FINAL MATCH TENNIS

FMT bietet eine Schlagvielfalt, wie sie bereits von WCT her bekannt ist. Egal, ob „normaler" Grundschlag, Slice, Top Spin, Lob oder Schmetterball, FMT bietet sie alle. Dabei wurden die Schläge geschickt auf beide Button und die RUN-Taste verteilt. Dies hat allerdings den Nachteil, daß nicht jedes Steuergerät zum optimalen Spielen geeignet ist. Ungeeignet sind nämlich die, bei denen das RUN-Knöpfchen schwer zu erreichen ist. Das konventionelle Pad ermöglicht den Griff zum RUN-Button am besten. Die Ausführung der Schläge hängt von verschiedenen Faktoren ab: 1. wann der Ball getroffen wird; 2. wie der Spieler zum Ball steht und natürlich davon, welcher Knopf benutzt wird.



Das ist er, der neue Tennis-Champion. Leider nur für die PCE.

Für spielerische Abwechslung sorgen drei verschiedene Plätze (Sand-, Rasen- und Hardplatz) und der Tournament-Modus. Dieser ist leider nur auf Einzelspieler zugeschnitten. Eine Tournee beginnt immer in Australien. Danach kommt Frankreich und England. Weiter kam ich bisher leider noch nicht, doch ich vermute, daß die U.S.A und vielleicht auch Deutschland folgen werden. Könnten mehrere Spieler an diesen Wettkämpfen teilnehmen, so wäre es weitaus interessanter. Abspeichern ist auch nicht möglich, ein Turnier muß durchgespielt oder abgebrochen werden - leider. Noch nie was von Paßwörtern gehört, wie?





Dank der blöden Pausenfunktion sind die Fotos etwas unscharf.

Wer das hervorragende Gameplay vom WCT kennt, der wird nach einem kurzen Probespielen überrascht feststellen, daß es bei FMT noch um einiges besser ist. Es spielt sich einfach flüssiger, schneller und präziser. Meiner Meinung nach sind auch die Ballwechsel viel attraktiver geworden, weil der Ball platzierter gespielt werden kann.

Von der technischen Seite her wird die Engine natürlich nicht sonderlich stark ausgenutzt. Die Grafik der Spieler ist eher schlicht, aber besser als beim „Oldie". Vor allem sind die Spieler nun besser animiert und nicht mehr so groß. Der Bildschirm scrollt sauber und sehr schnell in alle Richtungen. Punktgewinne werden durch Applaus begleitet, und eine Statistik gibt Aufschluß über erzielte Punkte, Asse und Doppelfehler - ganz wie bei WCT.

Human Creative Group hat wieder einmal beweisen können, was sie auf dem sportlichen Gebiet können. Sicherlich eine der besten Fußballsimulationen war *Formation Soccer*, doch dieses Game setzt noch einen drauf. Ob es aber einen genausogroßen Erfolg wie *World Court Tennis* verbuchen kann, ist fraglich. Warum? Leider geht die Engine bei uns in den letzten Monaten etwas den berühmt berüchtigten Bach hinab. Warten wir's ab, meinen Segen hat das Game auf alle Fälle, auch wenn ich ihm keinen Mega-Hit verleihe, obwohl es besser als WCT ist. Wir haben eben nicht mehr 1989! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	**8**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**11**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**11**

Die Schwarzbrenner von Tennessee



MOONSHINE RACERS

System: Amiga (getestet), ST, PC (EGA/VGA), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Millennium, England, **Muster von:** Hersteller.

„Moonshining“ wird in den Staaten das Schwarzbrennen von Whisky genannt, ergo nennt MILLENNIUM die Jungs, die den Hochprozentigen an die Kunden ausliefern, MOONSHINE RACERS. Ike und Billy Joe sind zwei von diesen Typen, die sich ihre Dollars mit dem Transport der „Heißen Ware“ verdienen. Mit ihrem alten Pick-Up-Truck machen sie sich auf den staubigen Weg zu Ol'Man Tuckers Bar, wo schon eine Menge trockener Kehlen sehnsüchtig auf den goldgelben Stoff warten.

Da steht er nun, der alte Transporter, bereit den ersten Kurs zu meistern. Joystick nach vorn und schon setzt sich der morsche Kasten in Bewegung. Das Teil besitzt ein halbautomatisches Zweigang-Shifter-Getriebe, geschaltet wird einfach per Feuerbutton. Es dauert eine Weile, bis der Wagen seine Höchstgeschwindigkeit erreicht hat, zumal er immer wieder durch Schlaglöcher, Straßensperren oder auch andere Fahrzeuge, die ihn rammen, abgebremst wird. Schlimmer noch sind Bäume oder Stacheldrahtabsperrungen, die bei einer Kollision den Kühler beschädigen, was wertvolle Zeit kostet. Sollte nämlich der Whisky nicht innerhalb des Zeitlimits ausgeliefert werden, gibt es kein Geld. Das wäre bedauerlich, denn nach jedem Kurs können nette Tuning-Sachen gekauft werden, um den Wagen schneller zu machen. Ein ganz fieser Widersacher ist der Dorf-Sheriff, der hin und wieder versucht, Ike und Billy von der Straße zu rammen.



Push the pedal to the metal!

Moonshine Racers erinnert stark an *Buggy Boy* (ähnliche Kurse, Sprünge über Baumstämme etc.), kommt aber schlechter weg, als das Offroad-Stück. Das Scrolling ruckelt, die Fahrzeugbewegungen sind unnatürlich kantig, und Spritekollisionen finden nur auf der Fahrbahn statt (abseits der Straße kann man ohne Schaden durch Schilder u.ä. hindurchfahren).

Das einzig Gute ist die grelle Country-Musik, die wahlweise gegen die mäßigen FX-Sounds ausgetauscht werden kann. ■

Cruiser

Grafik	**6**
Musik	**10**
FX	**6**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

Lieber 'ne Buddel voll Rum!



SKULL & CROSSBONES

System: ST, Amiga, C-64 (alle drei getestet), PC, Spectrum, Amstrad CPC, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark (16bit), ca. 50 Mark (C-64 Disk), **Hersteller:** Domark/Tengen, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Wilde Zeiten waren das damals, als die Schiffe noch hölzern und die Meere noch unendlich waren. Um richtig abzusahnen, mußte man nur brutal und fies genug sein. Wie die Piraten beispielsweise, die die Ozeane unsicher machten. Um zwei von diesen Typen geht es auch in der Spielhallenumsetzung SKULL & CROSSBONES von DOMARK/TENGEN. Diesmal wurden die beiden Schlitzohren allerdings selber abgelinkt und zwar von einem üblen Zauberer, der ihnen die ganze Kohle weggebeamt hat. So machen sie sich auf den Weg, um ihr steuerfreies Vermögen zurückzuholen, d.h. nur im Zwei-Player-Modus – allein steuert man lediglich einen Piraten. Mit einem Säbel bewaffnet, geht es über Schiffsplanken und Burgzinnen gegen ganze Horden von Gegnern, die zunächst nur einzeln, in höheren Leveln aber gemeinsam angreifen.

Das ist eigentlich auch schon alles, was in Skull & Crossbones geschieht. Mit den diversen Schwertschlägen, die der Pirat drauf hat, versucht man die Gegner zu eliminieren und die dabei erscheinenden Goldstücke aufzunehmen. Energie wird durch aufzunehmende Gegenstände wie Rumflaschen, Weintrauben etc. getankt – eben das Übliche. Positiv ist die Zwei-Spieler-Option, die der Sache doch einen gewissen Pepp gibt. Die Sprites sind ja, zumindest bei Amiga und ST, hübsch groß gezeichnet, aber die Bewegungen sind einfach nur unbefriedigend. Während beim Amiga das Scrolling gut und der Sound mittelmäßig ist, kommt einem beim ST das Grauen. Der Sound nervt ohne Ende und das Scrolling trägt hier den Untertitel: „Ruckel dich blöd“. Der 64er bringt zwar wiederum ein besseres Scrolling und einen besseren Sound als der ST, beleidigt aber dafür das Auge mit grober Hintergrundgrafik und eckigen Sprites. ■

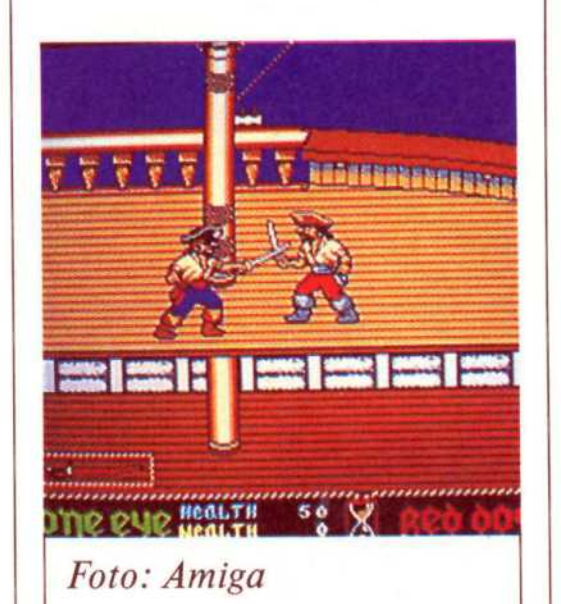


Foto: Amiga

Cruiser

	Amiga/ST/C-64
Grafik	**8/5/4**
Sound	**5/3/4**
Spielablauf	**5/5/5**
Motivation	**5/4/4**
Preis/Leistung	**5/4/4**

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft



CALIFORNIA GAMES II

System: PC (512 KB RAM, CGA, EGA, VGA, 5.25 & 3.5 Discs enthalten, AdLib-Sound gegen Aufpreis, HD empf.), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** Epyx, USA

Heiß ersehnt und endlich da ist nunmehr SUMMER GAMES II, mit fünf neuen Disziplinen, die den Sommer auf den heimischen Screen zaubern. Aber – moment mal: Was macht den „Snowboarding“ (Schneesurfen) bei diesem Spiel? Häh? Macke, oder was? Die Erklärung bringt Epyx im Startbild dieser Disziplin: Der Schneesurfer wird ganz einfach per Hubschrauber auf einen Berg geflogen, dort abgesetzt und muß aus eisiger Höhe den Hang hinunterfahren. Der Spieler steuert dabei nicht nur den Abfahrer sicher über Baumstümpfe, Grasflecken und Schluchten, sondern muß zudem den Hubschrauber zum Berg fliegen. Kein Problem! Die Steuerung des Flugis ist total simpel, die Höhe des Ausklinkens per Space zudem völlig egal. Schwieriger ist die Abfahrt selbst, denn der Hang ist steil, die Fahrt sehr schnell und die genannten Hindernisse in großer Zahl vorhanden. Zwar dürft Ihr ein paar mal stürzen, doch bleibt die erfolgreiche Zieleinfahrt selbst mit viel Übung mehr oder weniger ein Glücksspiel.

Tja, und dann kommt Ihr auch nicht in den Genuß der Bonusrunde, in der per Snowboard eine vereiste Halfpipe (Skateboard-Röhre) für ein paar Kunststückchen benutzt wird.

Macht aber nix, schließlich gibt's die Halfpipe beim Skateboarding wieder. Neu ist diese Disziplin zwar nicht, doch spendiert Epyx diesmal einen Rennparcours, in dem sogar geschlossene Röhrenteile für tolle Loopings eingebaut wurden. Die Steuerung ist wieder einmal simpel, die Pirouetten und Handstände an der Spitze der Halfpipe lassen sich schnell einstudieren. Fies wird's nur, wenn Ihr aus der Halfpipe mit Schwung hoch herausgesprungen seid und plötzlich die Fullpipe naht – ein paar Blutspritzer im Beton plus Beerdigung beenden diese Disziplin dann. Trotz der makabren Einlage bietet Skateboarding aber nix wirklich Neues, *California Games I* bot das selbe im anderen Outfit.

Der Wiedererkennungseffekt von älteren Titeln bleibt selbst beim Surfen erhalten. Worum geht's? Nun, der Surfer sucht die Welle, findet sie, reitet auf Ihr und produziert ein paar geschickte Drehungen. Zugegeben: Die Technik ist ordentlich – aber schließlch hat Epyx schon ein paar mal geübt....

Richtig schnarchig wird's beim Jetsurfen, sieht diese Disziplin doch aus wie ein müder Abklatsch von *Out-Run*. Nachdem der Spieler aus verschieden schnellen Jet-Modellen gewählt und die Rennstrecke in der Übersicht betrachtet hat, wird rukkelig auf dem feuchten Naß Gas gegeben. Die Sprungschanzen sind ja hübsch, aber werten die Disziplin kaum auf.

Richtig Spaß kommt erst beim Paragliding, im Spiel Hang Gliding genannt, auf. Gestartet wird hierbei von einer Felsklippe am Meer, Punkte verteilt der Rechner für Sturzflüge mit anschließenden Loopings, 540-Grad-Wendungen und für das Bewerfen der im Meer liegenden Rettungsringe.

California Games II bietet Platz für bis zu acht Spieler, saved natürlich die Highscores ab, läßt die Disziplinen vom Spieler zusammenstellen und üben – alles, wie gehabt. Neu ist allerdings, daß die soundfreudigen User für die AdLib-Version umgerechnet 30 DM Aufpreis zahlen sollen. Ja, gehört denn sowas nicht zum Standard? Ebenfalls ertsunlich sind die vermeintlichen VGA-Grafiken, die sich im Spiel nur zu oft in den EGA-Modus verwandeln. Immerhin ist die Animation gelungen, wenn auch nicht auf dem neuesten Stand.

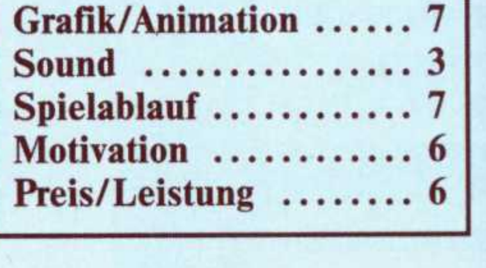
Am schwersten wiegt jedoch, daß die Disziplinen allesamt zu wenig Neuerungen bieten, um alte Epyx-Fans zum Kaufen zu verleiten. Die Atmosphäre ist zwar stimmig, doch scheint die Luft aus dieser Sportspielserie raus zu sein. Zu viele alte Disziplin und die schon standardisierte Steuerung für die sportlichen übungen konnten mich von California Games II ganz und gar nicht überzeugen. ■

Michael Suck

▲ *Jetsurfen oder Out-Run?* ▼ *Heiße Bretter*

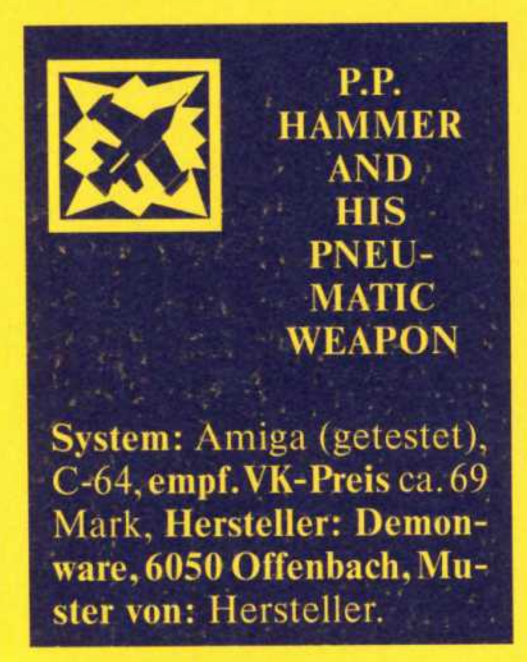






Grafik/Animation	7
Sound	3
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Mit dem Hammer in der Hand ...



P.P. HAMMER AND HIS PNEUMATIC WEAPON

System: Amiga (getestet), C-64, **empf. VK-Preis** ca. 69 Mark, **Hersteller: Demonware, 6050 Offenbach, Muster von:** Hersteller.

.... zieht der Typ durch manches Land. P.P. Hammer heißt er, ein moderner *Loderunner* ist er. Mit einem Preßlufthammer bewaffnet, macht sich P.P. auf Schatzsuche in antiken Gemäuern. Sei es nun das alte Ägypten, ein römischer Tempel oder eine mittelalterliche Ritterburg – überall gräbt unser Held fleißig nach Gold und Silber. Die Schätze sind allerdings unter massiven Steinbrocken vergraben, die aber dank moderner Pneumotechnik weggehämmert werden können. Leider gibt es da ein kleines Zeitproblem: Nach ein paar Sekunden erscheint der Stein wieder. Hat nun der Hero das Geschmeide durch Berührung aufgenommen, muß er den Ort schleunigst wieder verlassen, um nicht zerquetscht zu werden.

Aber nicht nur im Einzelnen ist schnelles Handeln angesagt, auch für den kompletten Level besteht eine zeitliche Frist, die lediglich durch die Aufnahme einer Sanduhr verlängert werden kann. Die Sanduhr ist übrigens nicht der einzige hilfreiche Gegenstand, der bei den Ausgrabungen zu finden ist. Es gibt auch noch Flaschen mit magischem Inhalt oder Ölfässer, mittels denen schneller gebohrt werden kann. Teleporter, energieverzehrende Ratten und andere Enemies runden das Bild ab.

Viele der Schätze liegen sehr tief vergraben, so daß man sich durch mehrere Steinreihen baggern muß.

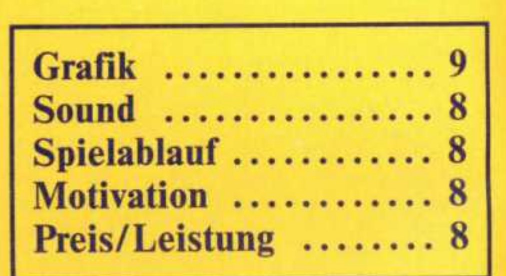


Pepe holt sich die Flasche, die unsichtbar macht.

Hier wird Geschick verlangt, denn P.P. kann den Preßlufthammer nur ansetzen, wenn er nicht durch Steine links und rechts von ihm behindert wird. Hat er beispielsweise drei Steinreihen zu durchbrechen, müssen in der ersten Reihe drei Steine und in der nächsten zwei Steine eliminiert werden, um in der untersten Reihe den Durchbruch zu schaffen.

Die Grafiken von P.P. Hammer sind gut gelungen, das Scrolling ist einwandfrei und die Spielfigur witzig gezeichnet. Die Musi ist leider nur Mittelklasse, doch der Spielspaß ist von Anfang an vorhanden. Sind die ersten der siebzig Level noch relativ einfach zu meistern, wird es später immer kniffliger. Zum Glück gibt es zu jedem gemeisterten Level ein Paßwort, so daß man sich allmählich „durchbaggern" kann. ■

Cruiser



Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Geniestreich



SIM CITY/ POPULOUS

System: PC, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** DM 99,95, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England/Infogrames, Villeneuve, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Lange trug sich ELECTRONIC ARTS mit dem Gedanken einer Klassikerausgabe. Nun ist es perfekt: INFOGRAMES veröffentlicht den englischen Hit POPULOUS zusammen mit seinem Schlager SIM CITY in gewohnt praktischer Verpackung und mit mehrsprachigen Anleitungen. Schnörkellos stehen die Spielenamen auf dem Umschlag. Wozu auch ein Fantasiename? Die beiden Klassetitel ziehen ohne Umschreibung! In Populous besiedelt und formt Ihr 500 Landschaftsausschnitte. Religion, Wirtschaft und Wehrhaftigkeit Eures Volkes müssen gesteuert werden, um dem (menschlichen oder Computer-)Gegner Paroli zu bieten. Wenn nichts mehr hilft, greife man zu Naturkatastrophen. Ein Erdbeben oder eine feine Überschwemmung zur rechten Zeit können im dafür anfälligen Gebiet Wunder bewirken – bzw. den Gegner um Jahre zurückwerfen. Eines der originellsten Spiele von 1989 mit mehrfach kopierten 3-D-Landschaften.

Sim City fordert Euch dagegen als Stadtplaner. Sechs unterschiedlich schwierige Szenarien (Hamburg im Bombenhagel, überfülltes Bern) sind in begrenzter Zeit zu bewältigen. Weniger Druck, aber genauso viel Spaß bereitet das Neuanlegen einer Stadt auf unterschiedlichem Terrain. Das Jahresbudget will sorgfältig verteilt, Steuern geschickt angesetzt werden, soll die Stadt florieren und die Bürger zufrieden bleiben. Launige Zwischenmeldungen („Es kommt zu Autobahn-Schießereien. Sorgen Sie für mehr Verkehrswege oder schaffen Sie sich ein kugelsicheres Auto an!") und eine Vielzahl von Eingriffsmöglichkeiten sorgen für gepflegten Langzeitspaß.

Beide Versionen spielen sich flüssig, wenn sich auch der PC-Bildschirm bei dicht bebauten Simstädten arg faltet. Wer eines oder gar beide Spiele verpaßt hat, sollte unbedingt zugreifen. Ein Coup, der Nachahmer verdient! ■

Eva Hoogh



Grafik	8
Anleitung	10
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	11

BETRIFFT: MICROWELLE

Ja, es gibt sie noch, die Microwelle, in der wir Eure Programme testen und gegebenenfalls auch veröffentlichen. Zahlreiche Anfragen und Einsendungen beweisen uns, daß nach wie vor ein reges Interesse daran besteht. Hier sind einige Antworten ...

Schickt Ihr die Programme auch zurück? Diese Frage beschäftigt viele Nachwuchs-Programmierer – zu Recht, wie ich meine, denn es soll ja nicht den Anschein erwecken, als wollten wir Programme einsacken. Wenn wir ein Programm nicht weiterverwerten wollen, wird Euer Datenträger von uns neu formatiert, so daß jeglicher Mißbrauch Eures Programms ausgeschlossen ist. Andernfalls melden wir uns bei Euch. Aus diesem Grunde solltet Ihr uns stets eine Kopie schicken und nicht das einzige Exemplar, über das Ihr verfügt. Ansonsten: Siehe Impressum.

„Was passiert, wenn Ihr ein Programm veröffentlicht?“ Wenn uns ein Game so gut gefällt, daß wir es der Leserschaft zum Kauf anbieten wollen, schreiben wir Euch direkt an. Eine Veröffentlichung in der Microwelle heißt NICHT, daß wir es auch vertreiben. Deshalb steht ja stets Eure Anschrift in dem Kasten oben links, damit sich interessierte Leser mit den „Machern“ selbst in Verbindung setzen können.

„Seid Ihr neugierig geworden und wollt das Spiel mal testen?“ Wir interessieren uns für alles, was in den eigenen vier Wänden erdacht wird. Allerdings nützen uns Spielbeschreibungen OHNE beiliegendes Spiel oder eine Demo-Version recht wenig. Wenn, dann solltet ihr schon das komplette Game rübersenden (siehe oben). Es wäre übrigens schön, wenn Ihr uns auch ein paar Daten über Euch schreibt, denn wir wissen gerne, mit wem wir es eigentlich zu tun haben. Um es noch einmal deutlich zu sagen: Bitte schickt das Programm, denn Handbücher können wir nicht testen...

„Hat mein Spiel überhaupt eine Chance?“ Eine Frage, die nicht so einfach zu beantworten ist. Selbstverständlich sind Eurer Phantasie keine Grenzen gesetzt, aber auch „Inspiration“ durch bereits existierende Programme können bei guter Umsetzung Berücksichtigung finden.

Soweit die wichtigsten Dinge. Noch ein Wort zum Schluß: Wenn es mit der Veröffentlichung der Tests mal etwas dauert, liegt das nicht immer an der Faulheit der Tester, sondern sehr oft an drucktechnischen Schwierigkeiten. Allerdings wird auch nicht jedes Programm besprochen oder gar der Leserschaft zugänglich gemacht. Wer es genau wissen will, welche Chancen sein Programm hat oder irgendwelche Fragen zur Microwelle hat, kann mich direkt anrufen (05651/30011, App. 21). Eure Disketten (liebe 64er-Freaks, Ihr seid besonders aufgerufen!!!) schickt bitte an die bekannte Adresse:

Tronic-Verlag
ASM
Kennwort: Microwelle
Postfach 870
3440 Eschwege

(Wir sind gespannt ...)

Klaus Trafford

Die Renaissance des Napoleon

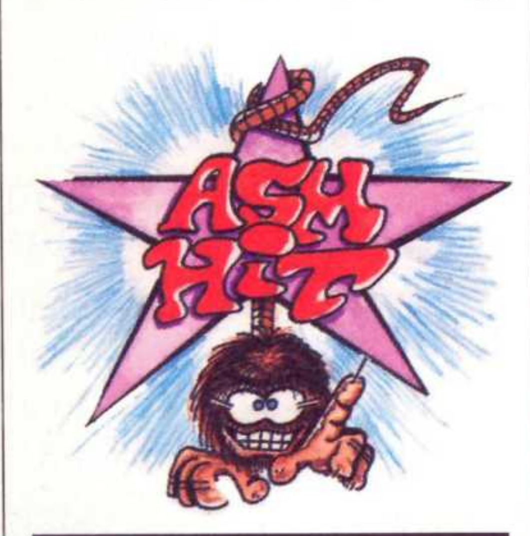


UMS II
System:

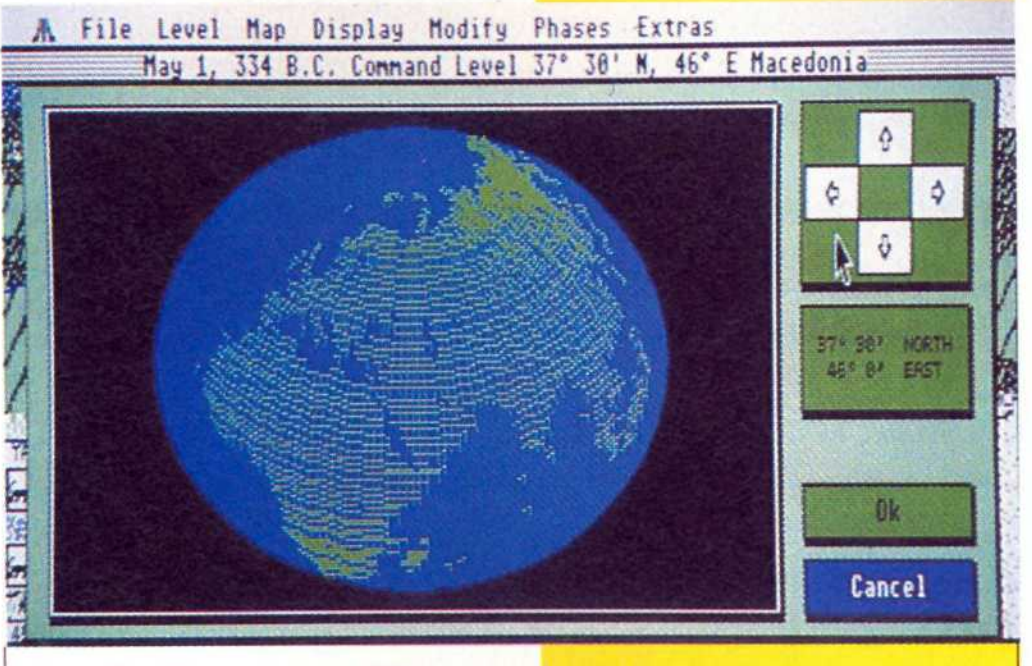
IBM & Kompatible, CGA, EGA (VGA getestet), Atari ST, Amiga, Macintosh, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Rainbird, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Gegen Ende des 18. Jahrhunderts sorgte ein selbsternannter Kaiser für Aufsehen, indem er sich zum Ziel setzte, Europa zur Geisel Frankreichs zu machen. Seine zwei Jahrzehnte lange Herrschaft und die von ihm geführten Schlachten von Trafalgar, Austerlitz oder Waterloo füllen die Geschichtsbücher, der Name Napoleon ist zum Inbegriff kriegsstrategischer Genialität geworden. Ich träumte davon, als General Napoleon die Grande Armée von Sieg zu Sieg zu führen. Der Traum wurde mit UMS II von RAINBIRD Wirklichkeit – ein Strategiespiel, das man einfach haben muß. Neben dem eigentlichen Spiel findet Ihr zwei vollständig ausgearbeitete Szenarien auf der Diskette, bei denen Ihr entweder in die Rolle Alexanders von Mazedonien oder in die Napoleons schlüpfen könnt. Ich entschied mich für letzteren und landete am 9. Juni 1805 direkt in der Normandie. An der Küste sind Infanterie, Nachschub- und Versorgungstruppen mit den entsprechenden Kriegsschiffen stationiert.

Napoleon (durch ein „N" kenntlich gemacht) liegt mit seiner Grande Armée vor dem Kriegskessel, der bald überzuschwappen droht, da die Engländer mit ihrer gefürchteten Armada vor Dover und Portsmouth den Franzosen Paroli bieten. Ihr könnt Euch auf einzelne Gebiete, wie hier die Normandie und die englische Küste, konzentrieren und Kriegshandlungen durchführen. Entsprechende Karten werden in verschiedenen Maßstäben dargestellt. Je nach Maßstab sind entsprechende Details wie z.B. Wälder, Wiesen, Auen usw. zu erkennen. Die Verkehrswege sind markiert und wichtige Befestigungsanlagen wie Häfen und Burgen genau aufgezeigt. Sogar eine Weltkarte ist vorhanden, damit man nicht den Überblick verliert, denn es gibt ja noch weitere Nationen, nach deren Reaktionen Euer Handeln bestimmt wird. Die Geschicke dieser Nationen können entweder von weiteren Spielern oder Computer gelenkt werden. Der Spielbetrieb ist bei UMS II sehr komplex. Einfaches Verschieben von Armeen, wie wir es von Risk III kennen, reicht nicht aus, um die Schlachten als Sieger verlassen können. Auch das Wetter ändert sich ständig, was natürlich in einem Krieg fatal sein kann. Lediglich die Windrichtung, auf dem Bildschirm markiert mit Pfeilen, und die genaue Angabe von Hoch- und Tiefdruckgebieten lassen erahnen, wann Regen, Schneestürme oder gar die Schlammperiode in Rußland einsetzen könnten, so daß Ihr entsprechende Vorkehrungen treffen könnt.



»Strategische Kriegsführung par excellence« – UMS II (kate)



Die Grafik auf dem ST ist gleichwertig.



Kampf in Mazedonien (Fotos: ST)

Ein brillanter Zug des Spiels UMS II ist die Einbindung der so oft vernachlässigten Diplomatie. Einzelnen Nationen oder Armeen können Neutralitäts- oder gar Bündnisangebote gemacht werden. Bei letzteren hängt aber alles von der Mentalität der jeweiligen Infanteriekommandeure ab. Spielentscheidend ist – abgesehen von erfolgreich geführten Schlachten – die Innenpolitik: Das eigene Volk muß optimistisch gestimmt werden. Eine Steuererhöhung zur Finanzierung des Krieges würde sich negativ auf seinen Enthusiasmus bzw. den nationalen Willen auswirken. Siegreiche Kämpfe und die Verbesserung der Provinzen hingegen wirken Wunder. Ihr seht also, man muß den goldenen Mittelweg finden. Auch der Nachschub an Nahrung und Soldaten muß gesichert sein, da sonst schnell das Ende naht. Für den eiligen Spieler besteht die Möglichkeit, ein Entscheidungsdatum zu setzen, woraufhin der Computer durch den Vergleich von Produktions- und Siegverhältnissen den Gewinner ermittelt.

Diplomatie, Kriegsstrategie und Natureinflüsse sind die Elemente eines der sicherlich besten Strategiespiele auf dem Softwaremarkt. UMS II ist ein echter ASM-Hit. ■

Jürgen Seibel/kate

Grafik	8
Anleitung	10
Spielaufbau	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

'Platform Construction Set'



NAVY SEALS

System: Atari ST, C-64-Cart (beides angeschaut), Amiga, Speccy, CPC, **empf. VK-Preis:** ca 90 Mark (ST) & etwa 60 Mark für die 64er-Cartridge, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

Fernab von guten bis sehr guten 16bit-Titeln krankt es ein wenig bei OCEAN in bezug auf die Bewältigung von 'normalen' Film- oder Coin-op-Umsetzungen. Man kann nicht ständig nach dem *Batman-Robocop-Sly Spy-Verfahren* arbeiten – dies ist in unseren Landen u.U. tödlich fürs Geschäft. Dementsprechend stellt sich auch NAVY SEALS vor ... Es geht hier darum, als GI auf Terroristenjagd zu gehen.

Ich habe mir die ST- und 64er-Versionen angeschaut und mußte feststellen, daß die Grafiken auf dem ST gut mit dem Sound des C-64 'harmonierten'. Im Klartext: Grafisch gesehen ist das 16-bit-Game gar nicht mal so übel. Allein die Einfallslosigkeit der Programmierer in puncto Spielablauf (springen, hüpfen, hangeln, klettern, killen) ist schlichtweg 'ne Frechheit. Der einsame US-Einzelkämpfer ist bemüht, alle auf den Plattformen befindlichen Araber zu töten, um nicht selbst gekillt zu werden. So macht man im Hafenviertel einige Fässer auf (man schießt auf Kisten) und erhält eine neue Wumme, die im Sichtfenster unten rechts eingeblendet wird.



Hangeln, Killen usw. (Foto: ST)

Da ich momentan ein wenig über die ST-Fassung plaudere und mir nichts weiter einfällt, was ich Euch zu sagen hätte (denn das meiste vergißt man ziemlich rasch), steige ich mal auf den C-64-Vertreter um. Hier hat mir der Sound über alle Maßen gefallen. Schade nur, daß man den alten (in anderen Fällen ausgezeichneten) 8bit-Gedanken aus dem Jahre '86 (20. Jahrhundert, wohlgemerkt) wieder hat aufleben lassen. Schade ... ■

Manfred Kleimann

	Atari ST / C-64
Grafik	8 / 6
Sound	5 / 8
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Wiederbegegnung der exzellenten Art



ENCOUNTER

System: Amiga (getestet), ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Novagen, England, **Muster von:** Hersteller.

1984, im Jahre 2 vor NSZ (Neue Spielerische Zeitrechnung, Ersterscheinungsjahr der ASM), gab es ein 64er Game, das mit seiner rasanten 3D-Grafik Aufsehen erregte.

Nun, im Jahre 5, gibt es das Ballergame ENCOUNTER unter gleichem Namen auch in der 16bit-Version und ich muß sagen: diese Umsetzung ist rundum gelungen.

Aus der Sicht eines Gleitfahrzeuges muß der Spieler über eine Planetenoberfläche düsen und eine festgelegte Anzahl von ebenfalls schwebenden Gegnern abschießen. Diese tauchen aus dem Nichts auf und rasen hakenschlagend, mit hoher Geschwindigkeit durch die Gegend. Natürlich sind auch die Enemies bewaffnet, wobei die Ausstattung von einfachen Kanonen bis zu zielsuchenden Werfern reicht. Die einzige Deckung vor den Angriffen bieten säulenförmige Objekte, die verstreut auf der Oberfläche plaziert sind. Der Player besitzt einen Radar, der ihm die Verfolgung der Aliens erleichtert. Nachdem alle Gegner eines Levels ausgeschaltet worden sind, erscheint ein quadratisches Sternentor, das zu einer Zwischensequenz führt. Hier muß das Fahrzeug kollissionsfrei durch einen Asteroidenschwarm gelenkt werden, um den nächsten Level zu erreichen.



Die Aliens sind verdammt flink!



NOVAGEN hat sich wirklich Mühe gegeben, Encounter auf dem Amiga ebenfalls glänzend aussehen zu lassen. Das Scrolling ist butterweich, der Hintergrund teilweise animiert und die Asteroiden der Zwischensequenz kommen sehr plastisch. Lediglich der Sound entspricht nicht dem 16bit-Standard, er klingt nicht wesentlich besser als auf dem 64er. ■

Cruiser

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Ganz weit draußen . . .



Weltraum-Drama

. . . spielt sich das Weltraum-Drama ab, mit dem LANKHOR demnächst auf Käuferfang geht. OUTZONE wird es heißen, bieten wird es die horrende Spielfläche von 560 bildschirmfüllenden Actionszenen, Scrolling inklusive. Rasantes Acht-Wege-Scrolling bei konstant 50 Hz und zusätzliches Parallax-Scrolling werden die Augen flimmern und die Hände zittern lassen, während 70 verschiedene feindliche Aliens zum Angriff blasen. Und das ist noch nicht alles: OUTZONE wird das erste Spiel sein, bei dem der Spieler die reichlich vorhandenen Bonussymbole nicht aufsammeln kann, sondern sie gleich zweimal mit dem eigenen Raumschiff rammen muß!

Dei beiden Programmierer, Stephane Belin (20) und Nicolas Andrzejak (21), sind große *Turrican*-Fans und vergöttern die BITMAP BROTHERS. Es ging für sie bei diesem Projekt deshalb vor allem darum, ein möglichst intelligentes und dabei technisch herausragendes Actionspiel zu schaffen, das sich eindeutig aus der Masse der standardisierten Shoot-em-ups heraushebt. Aus diesem Grund ließ man sich auch dieses eigenwillige Bonus-System einfallen, das vom Spieler ganz besonderes Geschick verlangt.

Dabei ersannen die beiden zwei verschiedene Formen von Blöcken, die quasi „im luftleeren Raum" den Weiterflug des Raumschiffes verhindern können. Die geometrischen Blöcke gibt es dabei in drei verschiedenen Ausführungen und können nur zerstört werden, wenn **zwei** gleichartige gerammt werden. Die alphabetisch gezeichneten Blöcke werden auf die gleiche Art und Weise vom Spielfeld befördert, bringen jedoch jeweils eine von sieben möglichen Zusatzausrüstungen.

Der Flug des Raumschiffs wird noch dadurch erschwert, daß in jedem der 28 Levels (die wiederum in sieben verschiedenen Welten spielen) ein befreundetes, aber havariertes Schiff angedockt und abgeschleppt werden muß. Ziel soll es dabei für den Spieler sein, diese Schiffe sicher aus den Outzones zurück zur Erde zu geleiten. Keine leichte Aufgabe, bedenkt man die Größe eines einzigen Levels!

Bei der uns vorliegenden Demoversion konnte noch kein Level angespielt werden, aber die Features und die Schnelligkeit von Outzone sind schon jetzt beeindruckend – und das auf dem Atari ST! Erscheinen wird Outzone im übrigen in den nächsten Tagen für den Atari ST und Amiga, weitere Fassungen sind nicht geplant. Alles weitere in der nächsten ASM! ■

Michael Suck

Der Meister und sein Werk

Manfred Trenz – ein Name, den spätestens seit Turrican alle Fans von wirklich guten Games kennen dürften. Ein Mann, der hält, was andere versprechen. Ein Programmierer und Grafiker, der seine Ideen in die Computer-Realität umsetzt und seinen Beruf gleichzeitig als Hobby sieht. Oder auch umgekehrt: Er hat aus seiner Leidenschaft für Ballerspiele einen Beruf gemacht, von dem viele träumen. Er holte mit Turrican II, dem bislang größten Erfolg des gebürtigen Saarbrückers, zu einem Rundumschlag auf alles bisher dagewesene aus, denn dieses Game entstand ursprünglich auf dem C-64. In Zukunft will sich Manni aber nur noch mit dem Amiga beschäftigen. Und „Turrican III" wird es auch nicht geben – sagt Manni. Wirklich??? Wir gingen dieser und vielen anderen Fragen nach und besuchten den Meister bei Rainbow Arts in Kaarst...

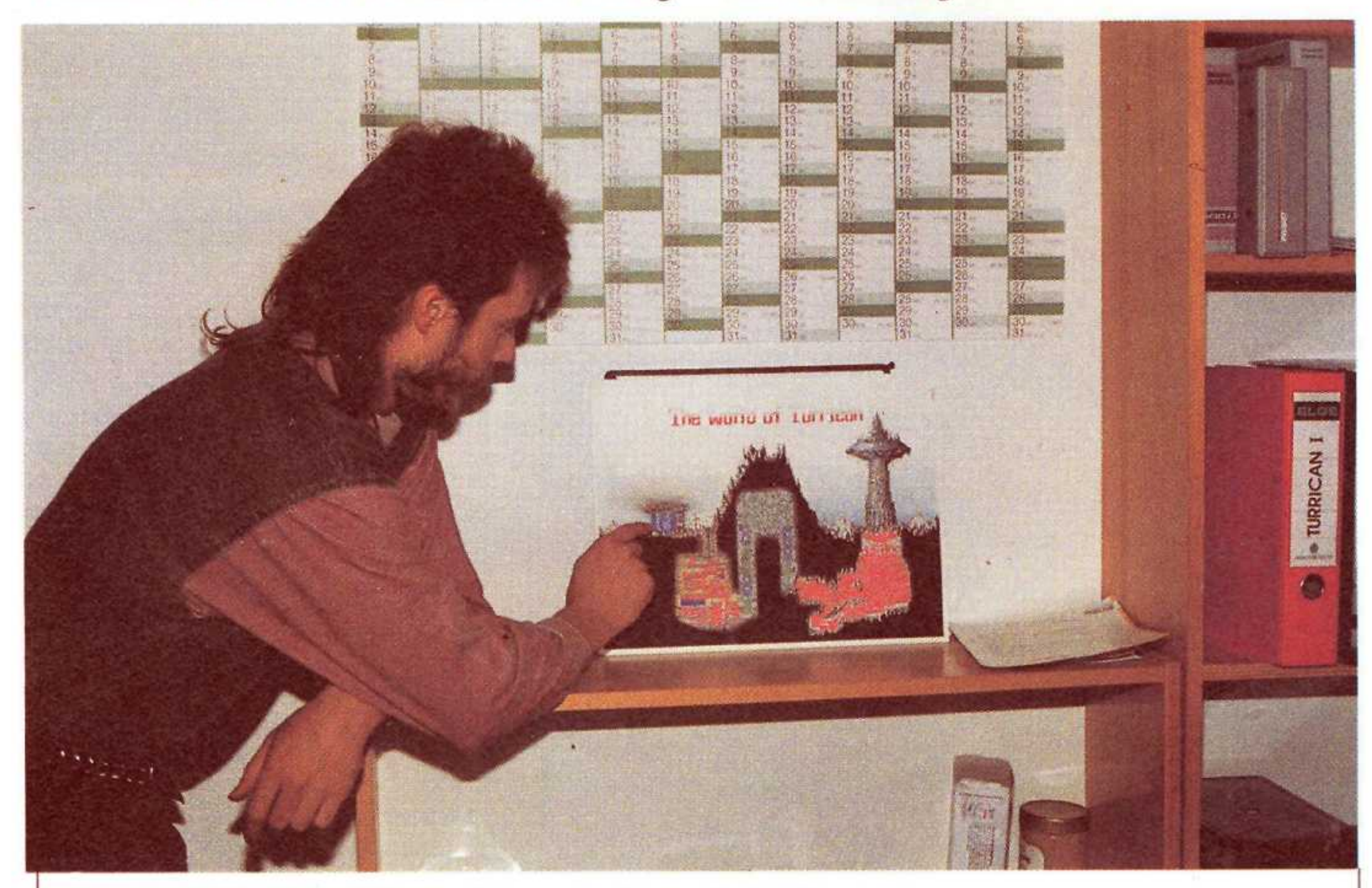
„Ich bin selbst Spieler, sehe, was Spaß macht. Ich versuche mich, in die Situation des Spielers zu versetzen, andererseits aber auch ein geniales Spiel zu machen." Der gelernte Bauzeichner, der mehr oder weniger spaßeshalber an einem Grafikwettbewerb für den kleinen Commodore mitgemacht hat, den dritten Platz belegte, bei dieser Gelegenheit aber von Rainbow Arts entdeckt und als Grafiker eingestellt wurde, ist selbst jahrelang Ballerfreak gewesen und weiß, wovon er spricht. Seinen Wunsch, einmal selbst ein Spiel zu programmieren, erfüllte er sich mit Katakis. Der Erfolg hat ihm gezeigt, daß er damit recht gut gefahren ist. So folgt TURRICAN auf dem Fuße.

Mit der Fortsetzung TURRICAN II setzt er dem Ganzen die Krone auf. Warum gibt er seinen Spielen eigentlich immer ausländische Namen?

„Weil deutsche Namen irgendwie langweilig sind. Stell Dir doch mal vor, der Held würde Müller oder Meier heißen..." Katakis ist ein Grieche, Turricano ein Italiener, die Namen hat Trenz im Düsseldorfer Telefonbuch gefunden. Wissen die Herren von ihrem Glück?

„Ich glaube nicht einmal, daß die überhaupt einen Computer haben. Sonst hätten sie sich vielleicht schon gemeldet." Er greift nach einem Ordner und zeigt mir die ersten Entwürfe, die er auf Papier gezeichnet hat. Bilder, die großes zeichnerisches Talent, aber auch Einfallsreichtum aufzeigen. Seine Leidenschaft für gute Filme ist dabei ein wesentlicher Faktor. So hat er sich von „Alien" inspirieren lassen und verweist bei der späteren Vorführung von Turrican II auf entsprechende Verhaltensweisen der Gegner im Spiel.

„Du erinnerst Dich doch sicher daran, daß das Alien, als es aus dem Ei schlüpfte, John Hurt ins Gesicht sprang. Genau dasselbe passiert hier, wenn Du nicht aufpaßt." Das gleichnamige Computerspiel habe er übrigens nie zu Gesicht bekommen. Auch eine Szene aus „Re-Animator II" (der Film) hat er in sein Meisterwerk integriert.



Manfred „Turrican" Trenz hier mit einem Spiel-Exposé

Abgesehen vom Inhalt, sind für Manni sehr gute Steuerung und Kollisionsabfrage das Wichtigste in einem Ballerspiel. Solche bevorzugt er zwar, aber:

„Ich könnte mir durchaus vorstellen, ein lustiges Hüpfspiel für die Kleinen zu machen, in dem gar nicht geballert wird – so im MARIO-Stil." Natürlich ballere er auch gerne auf „fremden" Monstern herum. So setzt sich Trenz nach getaner Arbeit und dem täglichen Besuch im Fitness-Center (man sieht's ihm an, hehe) gerne an den Heim-Computer oder an die Konsole. Da bleibt nicht viel Zeit für andere Aktivitäten – für Diskotheken, Alkohol und Nikotin hat Manni eh nichts übrig, insofern treten da kaum Probleme auf. Die Zeit braucht der 25-jährige aber auch, denn:

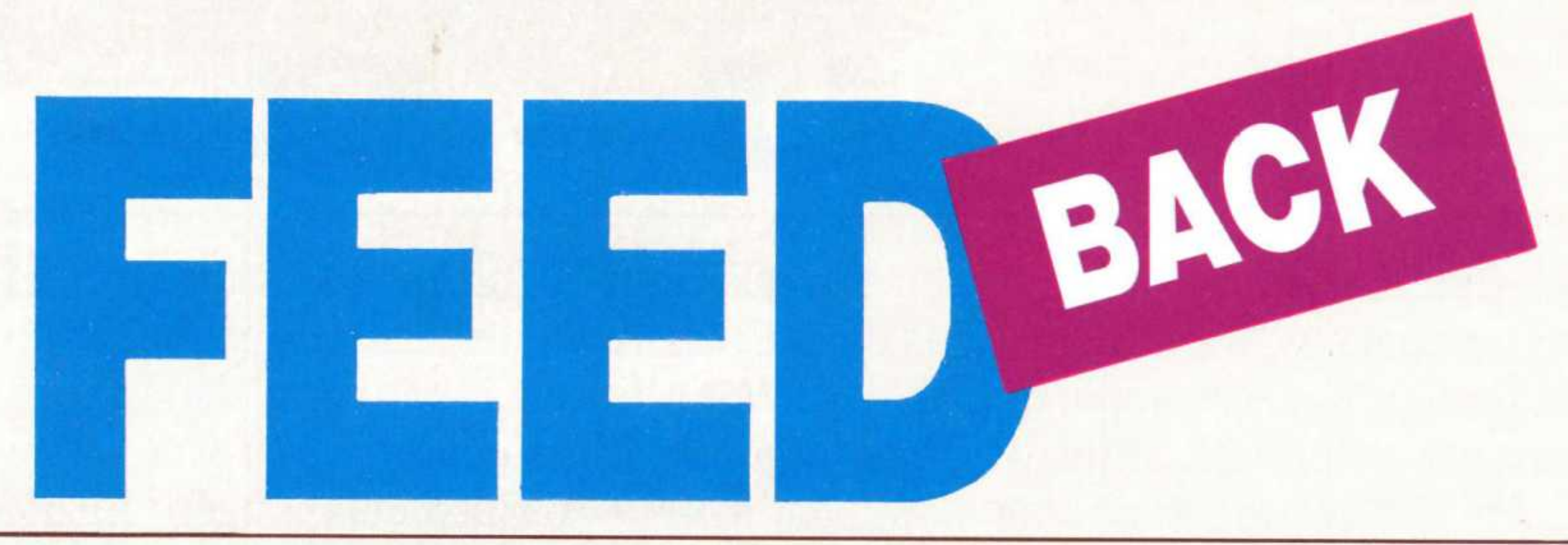
„Ich werde versuchen, das Letzte aus dem Computer herauszuholen und soviel wie möglich selbst zu machen." Bei dieser Gelegenheit erfuhr ich, daß es für NINTENDO auch eine Version von „Turrican" geben wird – eine ganz besondere, versteht sich:

„Es soll SUPER TURRICAN heißen und eine Zusammenfassung des ersten und zweiten Teils sein." Wie es überhaupt zu Turrican gekommen sei, wollte ich wissen.

„Ich wollte halt etwas machen, das nicht nur ein Ballerspiel wie Katakis war, sondern einen völlig anderen Stil besaß. Es sollte auch zum Nachdenken anregen. Ich habe ohne fertiges Konzept einfach drauf losprogrammiert." Das Spiel sollte ursprünglich 20 Level bekommen, in der fertigen Version waren es dann aber nur noch 13. Die Entwürfe der Titelfigur wurden zunächst zu Papier gebracht, dann programmiert, coloriert und schließlich in den Scroller gebracht. Nach und nach wurden die einzelnen Level skizziert und programmiert und schließlich mit Gegner bespickt. Welche Arbeit allein die Titelfigur machte, demonstriert Manni anhand des „Rundumschusses", der besonders im zweiten Teil zur Geltung kam: 32 Bilder für eine einzige Bewegung! Das Ergebnis hat sich aber in jeder Hinsicht gelohnt...

KLAUS TRAFFORD

In der nächsten ASM: Was ist NEU an Turrican II / Der Meister führt sein Werk vor / Ist der Entschluß, in Zukunft nur noch auf dem Amiga zu programmieren, wirklich endgültig? / Ballerfreak Trenz wird von ASM-Ballerfreak A-Man herausgefordert.



Briefe an die Redaktion

Heute hier und morgen....



.... auch nicht woanders – ist ein altes Sprichwort, das sich nur zu oft bewahrheitet. Nun, wenn Ihr diese Zeilen lest, ist die Show so oder so schon gelaufen, denn ich habe mich fleißig bewegt und sitze im Moment wahrscheinlich schon wieder an meinem Schreibtisch. Resultate? Besuche auf zwei Messen und diverse andere Kleinigkeiten. Was das alles mit dem Feedback zu tun hat? Nichts! Ich dachte mir bloß, irgend etwas müsse ich wohl schreiben, damit dieser Teil der Seite nicht leer bleibt. Tja, so kann's im Leben gehen. Nun denn, wie jedes Mal so auch diesmal. Was? Das Vorwort geht zuende. Aber bevor das passiert, muß ich noch ein bißchen Platz schinden, ich weiß bloß noch nicht, wie (heute fällt mir aber auch rein gar nichts ein!). Wenn Ihr nicht auf der Amiga '91 in Berlin wart, dann habt Ihr was verpaßt! Es gab nämlich eine dicke Verlosung, ASM-Aufkleber, eine Messe-Zeitung etc., etc. Eine Geschichte, die das Leben schrieb, aber das Leben ist schon immer ein Vielschreiber gewesen. Nach dieser gelungenen Überleitung dies mit auf den Weg: Setzt Euch auf Euren Hosenboden und schreibt uns ein Paket! Die Adresse: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege

Bye, Euer Uli

„Scham und Schande"

Große Schande über das Feedback! Große Schande über die untätigen Briefeschreiber, über Uli und die gesammte AH ÄTZ EMM - Retaktzjohn!!! (Dreifaches ARZ!)

Was war das noch schön in jenen Tagen, da Männer noch richtige Männer, Frauen noch richtige Frauen, der Dollar noch über 1,60 Mark und das Feedbach noch eine Ansammlung von Kuriosen, vielfältigen, zum Lachen und zum Weinen anregenden, wahllos zusammengeschmissenen Meinungsbrocken war.... Damals war das Leben noch abenteuerreich, aufregend, im großen und ganzen steuerfrei .... Na ja!

Aber jetzt mal im Ernst: Was soll denn bitte das gewesen sein, was ich, nachdem ich mich stundenlang mit geizigen Eltern, Hunden und bärbeißigem Zeitungshändler herumgestritten hatte, geboten bekam, als ich (wie immer als erstes) mein heißgeliebtes Feedback aufschlug?

(Ausgabe 2/91) Nichts! Gähnende Leere. Gerade mal fünf (ich buchstabiere: F-Ü-N-F) Seiten, und was bekam man zu lesen? Endsequenzen, ausgefallene Artikel, Suchmeldungen über entlaufene Katzen .... Das Interessanteste war vielleicht gerade noch, daß Michael sein ASM (ähem AH ETZ ÄM) in der Badewanne liest. (Ich übrigens auch). Wo waren Satanismus, Bibelverse, Crackerfehden, kurz:

Wo war all das, was das Feedback seit langem als einzig uneingeschränkt empfehlenswerten Teil dieser Zeitschrift (oder so) ausgemacht hat? Häääh? Wird das nun alles rauszensiert, oder wie???

Nun denn. Jetzt hab' ich erst mal Dampf abgelassen! Puh! Ha! Also, Jungs und Mädels, strengt Euch an mit dem Schreiben! Übrigens .... Schon die neuesten Gerüchte über satanische Mesages auf MADONNA (!)-Platten gahört? Wäre das kein Schreibstoff? Nix für ungut ....

Der große Hrung

(Anm. d. Red.: Es waren 6 Seiten.)

„Gedicht mit Gewicht"

Zum 5-jährigen Bestehen Eurer Softwarezeitschrift habe ich folgendes hübsche Gedicht an Eure „Angelika Sabine Maria" verfaßt:

Ich erinnere mich noch an den Tag als es geschah,
es war im März '86, da war sie plötzlich da.

C-L-U-B-S

Ab der nächsten Ausgabe werden wir eine Extra-Seite für Eure Adressen einrichten, um so die softwaregefährdete, arme Jugend aus ihrer Einsamkeit und Isolation am Computer in den freundschaftlichen Kreis ... naja, und so fort. Wenn Eure Clubadresse also in unser Register aufgenommen werden soll, müßt Ihr uns folgende Infos geben:
Clubname, Anschrift/Kontaktadresse, Systeme, Mitgliedschaftsbedingungen, Anzahl der Mitglieder, Aktionen/Leistungen des Clubs - & Besonderheiten.
Das Ganze schickt Ihr mit dem Vermerk „C-L-U-B-S", ans FEEDBACK. Alles klar! Ok!
Euer Uli!

Es ereignete sich im Zeitschriftenhandel nebenan,
da lachte Sie mich mit ihrer ganzen Schönheit an.
Ich wurde rot, mein Herz blieb steh'n,
so ein verführerisches Objekt vorher noch nie geseh'n.
Scheinbar unerreichbar und doch so nah,
ich war verliebt, daß war mir klar.
Ich hab' Sie umworben und nach kurzer Zeit erstanden,
trotz der Verehrer, schon in ausreichender Zahl vorhanden.
Seit diesem Tag, wie wunderbar, sind wir mittlerweile 5 Jahre ein glückliches Paar.
Ich hoffe, daß Euch dieses kleine, spaßige und emotionale Gedicht viel Freude machen wird und Euch in dem Willen zum Erreichen des 10-jährigen Bestehens bestärkt. Dann folgt ein weiteres Gedicht meinerseits.

Dave

(Anm. d. Red.: Schnief, wir triefen alle dahin und warten schon voller Spannung auf das nächste Gedicht. Ernsthaft, ey.)

„Breitseite"

Also, Ihr Lamer, Loser, A-Männer, Gnome und Okkultisten, duckt Euch, denn hier kommt der Frosch!

An DIE Rechtschreibapostel Mr.X of Mega-Duo 1991:
Da Du ja perfeckte Doitschkenntnise hasst, hia gibt's was tsu thun! Fiel Schpas.

Ob nun DIE ASM, oder DER ASM, ist doch völlig egal. Hauptsache, wir lesen es/sie/ihn, und erfreuen uns weiterhin an ihm/ihr.

Achtung, Ihr Amiga-Geier, die Ihr auf den Atari-ST-Besitzern herumhackt: Eure Maschine ist NICHTS gegen einen vernünftigen PC!! Schneller, bessere Grafik (VGA), und, und. Ich hoffe WIRKLICH SEHR, daß jetzt 54321 Leser/Amiga-Besitzer gegen PCs wettern. Ich freue mich schon.

An Schorle, den Straps-Gnom: Richtig so, immer feste druff. Das Thema hat hier wirklich nichts zu suchen. Druckt doch Eure eigene Kirchenzeitschrift. Viel Spaß.

A-Man, Du bist echt cool. So cool, daß einem schlecht wird. Ich hoffe, Du bist von lauter Leuten umgeben, die ebenso cool sind wie Du, damit Du nicht allzu positiv auffällst.

Lamer und Loser, laßt Euch nicht unterkriegen. Ihr seid weder irgendwelche Idioten, die nichts können, noch habt Ihr es nötig, Euch dieses Geschwafel im Feedback (wie diesen Brief) anzuhören. Also: Wehrt Euch!!

Was hinten auf der (oder dem) ASM drauf steht, ist doch eigentlich egal, solange es keine Zigarettenwerbung ist, nicht wahr?
Und noch was zur Allgemeinheit:

Bleibt bloß so, wie Ihr seid, mit Mannis Bild, Ulis Schuhe/Socken/Sonnenbrille, Eurem Schreibstil, Eurem Secret-Service, den Tests, den Piktogrammen, SPACERAT, Feedback, Specials, weiß der Geier was noch. Und druckt diesen Brief ab, sonst schicke ich ihn alle zwei Wochen neu, bis Ihr ihn druckt.

Frosch

(Anm. d. Red.: Wir haben diesen Brief nicht (!) wegen der Drohung am Schluß abgedruckt, sondern wegen der klaren Gedanken, die er vertritt.)

„Begründetes Mißtrauen"

Ich wollte gerne wissen, ob man den Bestellverlagen von Computerprogrammen trauen kann. Ich stelle diese Frage aus einem besonderen Grund, weil ich schon einmal bei einem Programm übers Ohr gehauen wurde. Man sieht immer wieder schöne und billige Programme aufgelistet und möchte gerne zugreifen. Vielleicht könnt Ihr mir eine korrekte Antwort geben.

Fabian Altstaedten

(Anm. d. Red.: Das ist keine leichte Frage! Es gibt mit Sicherheit bei den vielen verschiedenen Versandhändlern viele verschiedene Berufsauffassungen, tausende von Umstände, unter denen die Arbeit gemacht wird, und auch eine ganze Menge Ziele. Das klingt jetzt









sehr 'filosofisch' und ausweichend, aber wie ich schon erwähnte, ist es eine schwierig zu beantwortende Frage. Einige Händler – hoffen wir, es sind die meisten – versuchen, ihren Kunden für deren Geld schnell gute Ware zu liefern; andere sehen vielleicht schon das viel lockerer. Das Problem ist, daß gerade bei Überprüfungsbestellungen komplett alles schief geht und eine wirklich eindeutige Aussage somit nicht möglich ist. Das einzige hier funktionierende Konzrpt ist das glückunterstützte Antesten eines Händlers, dessen Methoden einem angemessen scheinen.)

„Besser als Kopien"

Hi! Eigentlich wollte ich euch ja gar nicht ... nee, klingt dumm. Fangen wir einfach an:
Thema: Meine (nicht nur meine) Meinung über Raubkopien: DEMOS!
Habe doch ich (ich!) alter Raubkopierer mir das „Lemmings"-Demo zugelegt.
Spiel super, Spiel gekauft.
Noch ehe das Spiel raubkopiert in meine Hände fallen wollte (fiel es aber nicht, hähähä), hatte ich das Original in der Schublade bzw. im Laufwerk liegen und lebte glücklich und zufrieden, bis ich nicht nur die 5 Demo-Level, sondern auch 100 Komplett-Levels meisterte (oder auch nicht).
Ich könnte mich durchaus daran gewöhnen. Hat doch nur Vorteile: Der Produzent verdient auf alle Fälle von den 5,-- DM für das Demo schon was. War das Spiel gut, kauft man sich das Komplett-Spiel. Wenn nicht, hat der Produzent immerhin etwas an seinem (offenbar schlechten) Spieldemo verdient.
Sonst erfahre ich von dem Spiel durch die Raubkopier-Scene (ich schäme mich ja schon!) und kaufe es nicht. Einleuchtend, oder? Klar, geht nur begrenzt (bei Kick-Off hätte es wohl wenig Sinn), aber sonst.... Merkt's Euch! (....)

Emi Softworks

(Anm. d. Red.: So denken aber nur recht wenige Freaks.)

„Meinung zu KI"

Ich will mich hauptsächlich auf den Brief von KI in der 3/91 beziehen. Eigentlich stimme ich ihm voll und ganz zu. Z.B. zu seinem Satz: „Was wären wir ohne Lamer?". Denn es sind diese ja schließlich, die das große Geld bringen (Abos....). Doch in einem Satz liegt er falsch: Wer gibt den Crackern die Originale zum Cracken?„
Es ist mit Sicherheit falsch, daß die Lamer den Crackern die Originale schicken. Wenn jetzt so ein Lamer ein Original gek(l)auft hat, haben es die „großen" Gruppen schon mindestens seit 3 Wochen durch die sog. Suppliers. Meinst Du, die brauchen dann noch so uralte Originale?? Und zurückschicken tun sie sie dann erst recht nicht. Was meinst Du, warum Xxxx Xxx ihre cracks spreaden, 4 Wochen bevor man sie kaufen kann? Auf jeden Fall nicht durch Lamer! Es sei denn, er bezahlt 300 DM mehr den Suppliern als Xxxxxx oder Xxxx Xxx, doch wenn er so Leute kennt, ist er kein Lamer mehr....
Dann noch eine kleine Stellungnahme zu dem Letter vom Ex-Szener, der den Brief „Negativ-Entwicklung" geschrieben hat: Dieser Kerl hat große Ahnung, denn was er schrieb stimmte genau, und ich bin völlig seiner Meinung!

(● ● ●) JOKER

„Krieg aus Prestigegründen"

Wie (fast) jeder weiß, gibt es in der Szene auch kleine „Kriege" zwischen verschiedenen Gruppen. Diese Kriege, die eigentlich nur von den Szene-Mags herrühren, sind mittlerweile eine Modeerscheinung geworden und finden immer mehr Beliebtheit (leider). So gibt es z.B. die Geschichte mit SYS/ALPHA-LIGHT und OMG/AMOK, wobei sich SYS nur mit OMG auseinandergesetzt hatte, um BEKANNT zu werden!!! Oder der Krieg zwischen der Gruppe GENESIS und dem Mag MAMBA. Ich finde, daß die Szene durch diese Art von Verständigung nur kaputtgeht und dadurch der C64 keine 2 Jahre mehr leben wird!! Denn wenn die Szene stirbt, dann stirbt auch der C64..... Und da die Gruppen sich dadurch bekämpfen, daß sie die Privat-Adressen der Gegner o.ä. veröffentlichen, werden alle guten Gruppen der Reihe nach ausgelöscht werden!! Ok, ok, natürlich gibt es Leute, die auch weitermachen, nachdem sie mal geschnappt wurden, aber sie können lange nicht mehr so effektiv arbeiten wie vorher!! Und natürlich ist nicht jeder in einen Krieg verwickelt....

Die einzige Möglichkeit, die Szene zu retten, sehe ich darin, das ALLE Szene-Mags abgeschafft werden!!! Denn nur durch diese Mags werden Streitigkeiten hervorgerufen (z.B. durch die CHARTS, die jede Gruppe angeblich zu ihren Gunsten ändert).

Im Gegensatz zu früher (vor ca. 4-5 Jahren), wo die Szene nur aus wenigen guten Gruppen bestanden hat und alle Gruppen sich gegenseitig ausgeholfen haben, ist heute die gesamte Szene nur daraufhin ausgerichtet daß die eigene Gruppe die Nummer 1 ist. Und um diesen Platz zu erreichen, benutzen die Gruppen ALLE Mittel....

Jetzt noch zu was anderem: Nachdem ich den Leserbrief von „Raven" (ASM 4/91) gelesen hatte, kam ich zu dem Entschluß, daß ich endlich auch was zu den „Lamern & Losern" sagen muß!! Also, erstmal muß gesagt werden, daß A-MAN in der Szene DOCH bekannt ist.... Er ist nämlich Composer der Gruppe ACTION (von der auch jeder Lamer schon gehört hat!! Wenn nicht, ist er der volle Outsider). Raven schrieb in seinem Brief, daß er es leid war, immer nur auf „Pardeys" zu rennen, zu swappen, ein Mag zu erstellen und zu compacten (was soll das?? War er ein Cracker??). Doch dazu muß ich sagen, daß er selbst schuld war, daß ihm das alles zuviel wurde!! Welcher normale User macht denn schon so viele Dinge auf einmal?? Ok, ok, ich gehe auch auf Parties und swappe, aber alles andere wird auch auf andere Group-Members verteilt (einer macht das Mag, einige Cracken usw.). Da dies bei „Raven" nicht der Fall war, muß seine Crew entweder aus unfähigen Leuten bestanden haben, oder er war der Sklave der anderen!! Außerdem würde mich interessieren, in welcher (angeblich) bekannten Gruppe dieser „Raven" denn war?? Ich hab' noch nie was von ihm gehört...

Übrigens sollte jeder, der Leute wie A-MAN nicht kennt, mal einige Szene-Mags wie MAMBA oder SEX 'N' CRIME (ich weiß, die gibt' s nich' mehr) lesen (auch wenn er dadurch in einen der oben genannten Kriege ge-





zogen werden könnte?!?)... Alles weitere hat Extract/Blaze (ASM 4/91) schon gesagt...

ASTERIX of VICTORY

„Aufgabe“

Zum Leserbrief von Johannes Kückens („Ansichten“, ASM 4/91) möchte ich wie folgt Stellung nehmen:

Ich erwarte, daß die ASM ihre Aufgabe als Software-Fachzeitschrift erfüllt und mich umfassend über neu erschienene Software durch die bewährten Tests informiert. Ich möchte über Geschicklichkeits- und Denkspiele genauso viel in Erfahrung bringen wie über „brutale“ Baller- und Kriegsspiele. Eine Softwarezeitschrift ist dies ihren Lesern schuldig. Würde sich die ASM in Richtung von J. Kükkens orientieren, wäre ein Umstieg meinerseits auf ein Konkurrenzmagazin unvermeidlich. Mittlerweile müßte doch jedem klar sein, daß Computerspiele nichts mit der Realität gemeinsam haben, sondern lediglich der Unterhaltung dienen. Wer meint, Leute, die an Kriegsspielen Gefallen finden, seien menschenverachtend, hat mit dem wirklichen Leben noch nicht allzuviel zu tun gehabt. Als Pazifist schätze ich auch mal ein technisch gutes Kriegsspiel oder eine Action-Flugsimulation. Dazu stehe ich und die ASM ermuntere ich hiermit, ihren Stil nicht zu ändern. Ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe!

Ripley

(Anm. d. Red.: Keine Angst, es wird definitiv nichts geändert, außer daß wir hier und dort mal wieder auf die möglichen ethischen Problematiken hinweisen werden.)

„April, April“

(...)
Nun aber zu meinem eigentlichen Anliegen. Mit sarkastischem Schmunzeln habe ich Euren Bericht über den Amiga-Flickerfixer auf Seite 32 der 4/91 vernommen. So ein Unfug! Warum 50 Märker für etwas ausgeben, das man fast umsonst haben kann? Ich habe herausgefunden, daß ein simples Glas Cola(!) die gleiche Eigenfrequenz wie das entsprechende Quarz hat. Zwei Elektroden hinein und zwischen Pin 7 des Gary geklemmt, wualla! Leider gibt es einen kleinen Nebeneffekt:

In längeren Abständen ist ein rülpsartiges Geräusch über den linken Tonkanal zu vernehmen. Wahrscheinlich die verschollene und lang gesuchte fünfte Hardware-Stimme. Aber wir arbeiten daran! Die Gameboy-Colorlens hat übrigens auch eine kleine Macke: Bei Lichteinfall in einem Winkel von 17-19 Grad kehrt sich die Belegung des Steuerkreuzes um, läßt sich aber zum Glück durch Anschluß einer 8-Zoll-Floppy verhindern.

Richard Peter

(Anm. d. Red.: So oder so ähnlich ist es! Für ein paar Leute war der Scherz allerdings zu realistisch – und wenn man nichts von der Technik versteht: Gute Nacht! Sogar ein Händler hat bei uns angerufen (har har!).

Aber eins steht für uns fest! Daß wir's so besser fanden, als es vollkommen albern und auffällig zu machen.)

„Preisverfall“

Es wird oft an die ASM geschrieben, daß Originale zu teuer seien. Ich fand dies bis vor einigen Monaten auch, aber dann ging ich in einige Kaufhäuser (Karstadt und Real, wenn Ihr es schreiben dürft). Dort lagen in einem Metallkorb Spiele für Amiga, IBM, Atari ST, C 64 zu einem Preis von ca. 20 DM, darunter Kult, Xenon 2, Zak Mc Kracken,.... Da kann man doch wirklich nicht sagen, die Spiele seien zu teuer.

O.T., der Außerirdische

(Anm. d. Red.: Stimmt! Ich war im letzten Jahr auch mal in einem großen Kaufhaus in Dortmund. Nachdem ich die Plattenabteilung durchwühlt und einige lang gesuchte CDs eingesackt hatte, schaute ich mal in der Computerabteilung vorbei (mache ich meist, damit ich ein bißchen lachen kann). Hier sah ich auf einem Ramschtisch massenhaft Originale für um die 20 Märker – gute Sachen, wohlgemerkt.

Also, Leute, aufpassen und zugreifen. Das sind Preise, für die es sich lohnt!)

„Softwarepreise“

In der Ausgabe 4/91 las ich einen Brief von „99“, in dem er beklagt, daß die Vertriebsfirmen viel zu viel Rabatt verlangen. Und daß deswegen ein Spiel, das etwa 6,00 - 8,00 DM in der Herstellung kostet, auf 50,00 - 65,00 DM angesetzt wird (unverbindliche Preisempfehlung). Dem muß ich widersprechen. Ein Bekannter von mir und ich haben selbst eine kleine Softwarefirma gegründet, die sich um Softwareherstellung und deren Vertrieb kümmert. Der Preis für das Spiel, an dem wir zu Zeit arbeiten, beträgt 39,90 DM (5 1/4 Disketten, auch PC)) und etwa 44,90 DM (3,5 Disketten). Wucherpreise, wird sich wahrscheinlich im ersten Moment jeder sagen, zumal es sich um ein reines Textadventure handelt. Dazu mal folgende Kalkulation: Ein bißchen Gewinn möchten wir haben, so daß jeder von uns beiden 5,00 DM pro verkaufte Disk bekommt, also 10,00 DM, die, verglichen mit der wirklichen harten Arbeit (Texte schreiben, recherchieren, überarbeiten, neue Rätsel auf Logik überprüfen etc.), mehr als lächerlich erscheinen.
Für die Disketten berechnen wir 1,00 DM - 2,00 DM: 12,00 DM.
Die Verpackung konnten wir auf 0,50 DM herunterdrücken: 12,50 DM.

Handlungskostenzuschlag (wir nehmen ihn für Strom, Kauf von Disketten und Verpackung etc.) 1,20 DM: 13,70 DM.

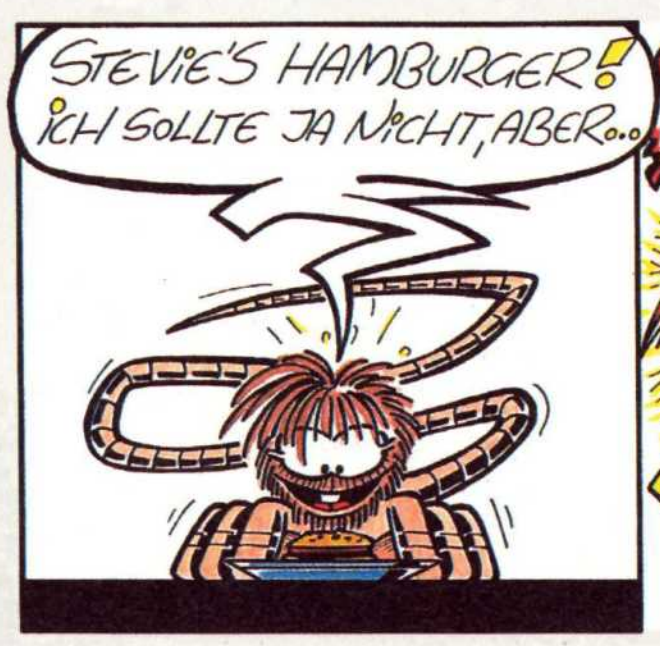
Um die Diskette als Diskette mit Original erkennen zu lassen, muß auch noch etwas gemacht werden. Die Kosten hierbei liegen bei 7,00 DM (kein Witz und nicht aus der Luft gegriffen. Druckrechte, das Drucken selbst etc.): 20,70 DM.

Das Papier, mit dem eine Anleitung gedruckt wird kommt in diesem Fall preiswerter, als wenn ich sie drucken lasse. Wert etwa 1,00 DM pro Diskette: 21,70 DM.

Den Ausschuß muß ich ja auch mit einrechnen, falls also Disketten zurückkommen, weil das Programm nicht läuft. Und von unserem Gewinn können wir das wirklich nicht mehr abziehen. Kosten 2,00 DM (23,70).

Lohn für Kopie und Übersetzung auf andere Computer bzw. Sprachen (englisch) nochmal 5,00 DM pro Disk: 28,70 DM.
Zinsen müssen auch einkalkuliert werden, schließlich hätte ich das Geld ja fest anlegen und so wachsen lassen können 0,30











DM: 29,00 DM. Darauf 14 % Umsatzsteuer: 4,06 DM = 33,06 DM. Da dies ein „dummer" Preis ist, schlagen wir noch auf unsere Kalkulation 1,70 DM drauf. Das Spiel kostet also 35,00 DM (29,00 DM + 1,70 Zuschlag + 14% MWST). Und darauf kommen noch 4,90 an Porto. Endsumme 39,90 DM.
Dafür kommt das Spiel mit einer Rechnung, und der Käufer hat mindestens 10 Tage Zeit, bis er bezahlt (Vorkasse und Nachnahme sind zwar sicherer, bei uns aber nicht so beliebte Zahlungsziele).

Michael Vogl

(Anm. d. Red.: Bei dieser Rechnung sind natürlich einige Kosten anders als bei 'normalen' Softwarefirmen. So wird z.B. eine Vierfarb-Verpackung (Karton) durchaus etwas mehr als 50 Pfg. kosten – man möge mich korrigieren, falls ich Blödsinn erzähle. Kosten für Großverteiler fallen ebenfalls nicht an, und die Kosten für die Produktion für die eigentlich Software können auch schwanken. Naja, es wäre schön, wenn wir auch von anderen Firmen Aufstellungen dieser Art bekommen könnten.)

„Peng, Du bist tot!"

Ich habe die Sendung „Explosiv" zwar auch nicht gesehen, kann mir den Inhalt aber so ungefähr vorstellen. Es ist nicht selten, daß die Medien gewisse Themen zu einäugig behandeln. Also möchte ich auch mal meinen Senf dazugeben. Ich bin eher der Meinung, daß das soziale Umfeld eine größere Rolle spielt als der Einfluß von Video- und Computerspielen. Ich schließe zwar nicht aus, daß labile Charaktere für gewisse Einflüsse anfällig sind, sehe dies aber als Ausnahme an. Wer von uns erwachsenen Männern hat nicht in der Kinderzeit selbst „Cowboy und Indianer" gespielt, nach dem Motto „Peng, du bist tot"?

Sind wir deswegen alle inzwischen zu Psychopathen geworden, in denen ein gewisser Killerinstinkt schlummert? Wer hat nicht schon mal Kriminal- oder Westernfilme konsumiert, diverse Literatur gelesen? Wenn Videospiele abfärben sollten, müßten wir inzwischen auch alle eine Schußwaffe in der Kommode haben, nur weil wir als Dreikäsehochs mit Platzpatronenrevolver rumgeballert haben! Die Medien verschweigen, daß es den meisten nur um Saddam Hussein selbst geht, nicht um das Land Irak!

Ein erwachsener Mensch sollte ja wohl zwischen Animation und Realität unterscheiden können! Auch ich hatte als Jugendlicher noch eine rege Phantasie (man denke an die Kung-Fu-Filme im Kino)....

Den Medien muß man aber dafür entgegenhalten, daß sie selbst aus Sensationsjournalismus oft auf das Extremste scharf sind, auch deswegen, um die Konkurrenz auszustechen. Also wird der fassungslose Zuschauer/Leser nicht selten mit den ekelerregendsten Bildern konfrontiert. Harmlosere Informationen sind scheinbar nicht „im Interesse der Allgemeinheit"...

Ich besitze auch die angeprangerten Flugsimulationen, aber mir ist mehr nach der Beherrschung der Instrumente und des Flugzeuges als das Leerfegen des Luftkorridors. Zudem, eine gewisse Hemmschwelle ist im wahren Leben ja auch noch vorhanden. Sonst dürfte sich die Frage nicht allein auf Kriegssimulationen beschränken, sonst müßte man jedes Spiel negativ bewerten, das Ansätze gibt („Pirates" wegen des Degenduells, „Turrican" wegen des Abknallens der Gegner, ja, man müßte sogar auf dem Jahrmarkt das Ballwerfen auf Pappkameraden mit gemalten Antlitzen beanstanden!).
Wenn alle Politiker und Generäle ihre kriegerischen Ambitionen nur am Computer auslassen würden, sähe die Welt ganz anders aus! Und: gegen „Kriegsspiele" lästern, aber empört aufbrüllen, wenn Soldaten unterstellt wird, sie würden zu „potentiellen Mördern" gedrillt!
Ich bin froh, daß ich als Gehörloser nicht dazu tauglich bin, eine Waffe in die Hand zu nehmen und mein „Vaterland" zu „verteidigen" (oder sonst was!), damit die „Politiker" in ihrem Land geschützt und passiv rumlümmelnd ihre durch ihre gegenseitig unterstützten Diätenerhöhungen kletternden Gehälter verprassen können. Für mich jedenfalls besteht ein ganz gewaltiger Unterschied, ob ich ein Computersprite „abmurkse" oder ein Lebewesen aus Fleisch und Blut!

Womit bei mir aber Grenzen gesetzt sind! Geschmacklose Nazi-Software oder ähnliche Machenschaften gehören zu Recht für immer aus dem Verkehr gezogen!

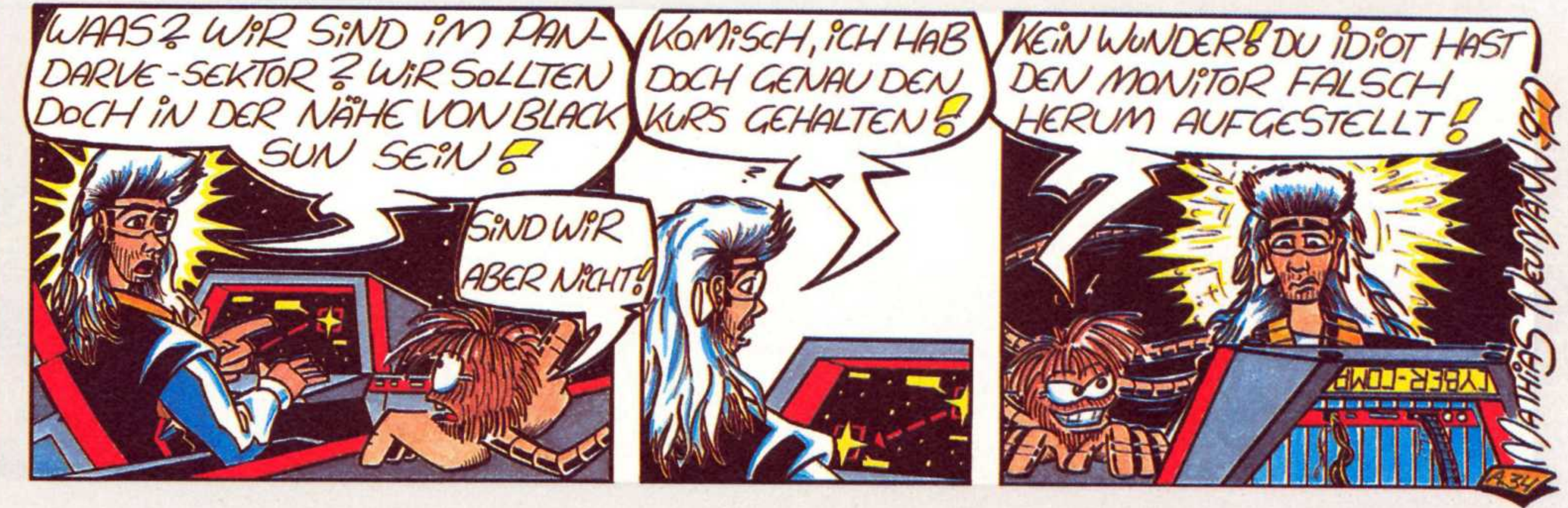
Uwe Frese

(Anm. d. Red.: Der Mann spricht mir zu 99% aus der Seele. Gut gedacht, schön argumentiert! Nur: Sind es nicht ein- und dieselben Leute, die über Kriegsspiele wettern und Soldaten als potentielle Mörder deklarieren? Aber wir wollen diplomatisch sein: Das kann man alles auf viele Weisen auslegen.)

„Fehlende Elemente"

Schon seit längerem fällt mir beim Lesen der „neuen" ASM einiges gegenüber dem früheren Outfit auf. Leider vermisse ich seit längerem einige Elemente, die aus Ihrer Zeitschrift ein ausgezeichnetes Magazin machten, was es zweifellos auch heute noch ist. Trotzdem möchte ich hiermit die Gelegenheit nutzen, und Ihnen und vielleicht auch den anderen Lesern zu berichten, woran ich da zum Beispiel denke:
1) Cover und Poster bleiben von den Motiven her in letzter Zeit sehr weit hinter den früheren Ausgaben zurück. Vielleicht sollte M. Bromley doch lieber wieder zu Autos, Flugzeugen und Weltraumschiffen greifen.
2) Spiel des Monats bzw. Megahit sind ein bißchen trostlos von der Aufmachung her. Man sollte dem besten Spiel des Monats vielleicht anerkennenshalber ein Extraicon widmen.
3) Durch die neue, sehr übersichtliche Schrift kommen leider der Text oder die Bilder etwas zu kurz. Wäre es nicht möglich, mehr Testberichte von 1-2 Seiten Länge zu verfassen?
4) Das Feedback in Ausgabe 4/91 war das interessanteste seit langem, aber trotzdem: zu viele Meinungen zu zu wenig Themen. Die neue Gestaltung finde ich ausgezeichnet, allerdings könnten auch wieder ganze Briefe wie in älteren Ausgaben abgedruckt werden, das würde das Layout der Feedbackseiten noch erheblich auflockern.
5) Überhaupt war das Layout in den früheren Ausgaben Jhrg. 88/89 abwechslungsreicher und





schöner. Das fängt mit den Überschriften an (zum Vergleich X-Out 1/90), geht über die Hintergründe (zum Vergleich Traz 4/88) bis hin zur fast immer schwarzen Schrift (zum Vergleich Hard Drivin 1/90).
6) Der April-Scherz auf Seite 32 mit dem „flickerfeien" Amiga war wirklich gelungen. Zwar kann man sich ein Bild von der Wirkungsweise des tollen MIT-Bauteils machen, aber das ganze scheint doch sehr unwahrscheinlich und wird durch die angegebenen Namen sowie den teils sehr seltsamen Angaben noch deutlicher, wenn beispielsweise von 120 Stunden Stromspannung für den Amiga durch die unglaublichen neuen Kondensatoren die Rede ist. Trotzdem Applaus für diesen sachlich nüchtern und vor allem nicht ausfallend auffällig geschriebenen „Bericht".
7) Zum guten Schluß: Auch ich vermisse die Flop Five und vor allem Firmenprofile und Grafiksowie Soundtopten. Microwelle und Spotlight sind ja zum Glück wieder da.

Andreas Kohaus

(Anm. d. Red.: Ich mach's nach Zahlen, weil's so schön unkompliziert ist:
1) Die Covers werden demnächst wieder etwas technischer, aber auch Fantasy wird weiterhin ein Schwerpunkt der Covergestaltung sein.
2) Ein Extraicon wollen wir dem Spiel des Monats nicht geben – wie soll man dann einfach die Spielsparte erkennen? An der Aufmachung arbeiten wir – wie man hoffentlich gemerkt hat – noch ein wenig.
3) Die Länge eines Testberichts hängt sehr von der Qualität eines Programmes ab. Schlechte Programme handeln wir nach Möglichkeit kurz ab, wodurch gute Programme ausführlicher behandelt werden können. Wir halten diese Regelung für gut und wollten sie eigentlich beibehalten, da nach den letzten Veränderungen hierüber kaum Beschwerden gekommen sind, aber wir stellen's gerne zur Diskussion.
4) Das ließe sich machen. Es hatte sich eben so eingebürgert, daß die Briefe eingegeben wurden. Wenn mal wieder ein Brief kommt, der als Abbildung benutzt werden kann, denk' ich drüber nach.
5) Stellen wir ebenfalls zur Diskussion.
6) Besten Dank für das Lob – hör' ich gern. Unser Freier hat nämlich zwecks Tarnung nur seinen Namen geben müssen. Text & Ideen waren sämtlich von mir (von wem denn sonst, hahaha). Das tat jetzt gut.
7) Was gut ist, kommt wieder! Bitte nur ein ganz, ganz kleines bißchen Geduld.)

„Explosiver Bericht"

1. Bericht („Bericht" in Anführungszeichen) von RTL-Explosiv über Otto-Normalverbraucher in Spielhallen:

Was habt Ihr denn erwartet? Daß Explosiv einen objektiven Bericht sendet? Das war wohl nichts (oder besser doch). Ja, genau das war's, was alle erwarteten. Ein Magazin, das es nur darauf anlegt, jeden gesendeten „Bericht" als DIE Sensation zu vermarkten, auf Teufel komm' raus, Hauptsache reißerisch! Egal, was wir bringen, Hauptsache gut verpackt, daß es Papi vor der Glotze die Filzpantinen weghaut. Nun haben wir es allen aber gezeigt, was läuft. Lallende Idioten, die noch gerade den Münzschacht am Afterburner finden, genau die richtigen Testobjekte zur Befragung über Krieg und Automaten. Wer da nicht gemerkt hat, mit welchen Mitteln der bierabpumpende Steuerzahler vor seiner Glotze auf 180 gebracht werden sollte, der soll sich begraben lassen! Asylanten (. . .) und Arbeitsscheue, die ihre Stütze an Automaten verprassen, statt vor Aldi rumzusitzen und zu saufen, wo kommen wir da hin? Die Bildzeitung des deutschen Fernsehens hat wieder mal zugeschlagen. Das war Diskriminierung ersten Ranges, ein „Bericht", daß es einem schlecht wurde, so offensichtlich sollte hier eine Personengruppe runtergemacht werden, daß selbst mein Wellensittich vor lauter Kotzen von der Stange fiel. Für wie doof halten die uns eigentlich? Gott sei Dank wissen die meisten, daß dies nicht die Realität ist. Aber was denken die, die es bisher noch nicht wußten? Und genau das ist das Gefährliche an der Sache... die glauben diesen Schrott tatsächlich. Denn bei jeder Simulation steckt eine gewisse Handlung dahinter, die man erst mal erkennen und begreifen muß, um das Game zu lösen. Dort spielen viele Faktoren eine Rolle, die man abschätzen muß, das macht die Sache ja um so vieles interessanter. Bei einem Ballergame spielen nur 2 Faktoren eine Geige:

Wie lange hält mein Joystick und wann muß ich mir meinen Daumen amputieren lassen, sonst nichts. Keine Handlung, nur Geballer, eben etwas für Bescheuerte! Warum sind Populous, Sim City oder Powermonger, R. Tycoon, Pirates und Secr. of M. Island denn die absoluten Renner? Die sind doch von den ASM Lesern als DIE Games überhaupt gewählt worden. Weil da nur geballert wird, oder was? Nein, weil sie logisches Denken voraussetzen und Fantasie und nicht nur niedere Instinkte ansprechen, deshalb. Und darum kommt hinter solchen Games erst mal' ne Weile gar nichts und dann irgendwann, in weiter Ferne eines dieser Mistviecher von Ballergames. Aber solange der Dreck gekauft wird, wird auch weiter produziert... Das ist wie FCKW-freie Spraydosen, ungebleichtes Klopapier und phosphatfreies Waschmittel, das kommt erst, wenn der Kunde es will, eher nicht. Und das gilt so auch bei Games.
Die meisten „Gambler" verfügen aber über einen guten Geschmack, wie ich meine, die Wahl der Topgames und der Flops des Jahres beweist das. (Immer dran denken, dies ist meine eigene, persönliche Meinung.)

Ronald Meyer

(Anm. d. Red.: Sicher, eine eigene Meinung. Trotzdem ist zu bedenken, WIE man WEM WAS sagt, um WAS damit zu bezwecken. Ich persönlich (meine Meinung) halte den vor Dir (ich bin so frei) angeschlagenen Ton für etwas hart (deshalb auch das '(...)'), und so derbe Anmachen sind weder im Bundestag, noch bei uns erlaubt. Trotzdem: Ich kann die Gedankengänge mühelos nachvollziehen, und leider hast Du in einigen Punkten sehr recht.)

„Emanzipation?"

Als Gelegenheits-Leserin (bei meinem Bruder) einen Brief schreiben? Eigentlich nicht, aber die Antworten auf den Brief von Silvia Weyrauch, ehrlich, die zwingen mich dazu.







Offenbar haben weder der „coole“ Uli (dazu später noch was), noch die Leser irgendwas kapiert. NATÜRLICH geht es nicht darum, daß die ASM besonders frauenfeindlich wäre – ist „sie“ nicht! Nein, zum Donnerwetter, die ganze Gesellschaft ist frauenfeindlich; die ASM reiht sich nur (?) ein.

Oder sollte den Jungs und Herren der Schöpfung denn die permanente Frauenfeindlichkeit entgangen sein? Dann achtet doch mal darauf, daß z.B. im Fernsehen, in Filmen, fast überall alles aus der Perspektive des Mannes gesehen wird. Achtet mal darauf, wieviel sexistische Bemerkungen ÜBERALL so nebenbei fallen – Bemerkungen, die Frauen zu Objekten degradieren. Klar gibt es in den Games und auf den Postern auch halbnackte Männersprites, aber das sind ja die tollen Helden, die andere (Sprites) abschlachten dürfen; Frauen sind wieder mal „appetitliche Zutaten“.

Damit es keine Mißverständnisse gibt: ich bin KEINE radikale Feministin und ich HABE EINE MENGE SPASS AM SEX. Aber ich lebe als Frau in einer Umwelt, in der Frauen ständig abgewertet werden, und das stinkt mir. Die Gedankenlosigkeit und Dummheit mancher Leser, die ihre männliche (ha!) Rolle gut gelernt haben, ärgert mich noch mehr. Ach ja, auch manche Leserin – hallo Evelyne!

Wie versprochen, noch was zu dir, pseudocooler Uli, weil dein übles Intro der Sonderausgabe 11 voll auf der dumm-männlichen Linie liegt. Davon, daß solche Grausamkeiten wie der Golfkrieg ohne männliches, durchsetzungsorientiertes Denken nicht möglich wären, will ich gar nicht anfangen. Aber ein Satz von dir wie: „So ein Irrer (Hussein) kann einem schon den ganzen Tag versauen“ beweist doch, daß du über einen sehr beschränkten Blickwinkel spätpubertärer Arroganz gar nicht mehr rausdenken und fühlen kannst. Naja, das druckst du ja sowieso nicht ab. Denk' wenigstens mal drüber nach, o.k.?

Angela

(Anm. d. Red.: Tja, jetzt bedarf es einiger Klarstellungen. Erstens: Ich drucke diesen Brief nicht ab, um zu beweisen, daß ich's eben DOCH drucke, weil ich ja soviel Kritik vertragen kann.

Ich finde es schade, daß Du meine Äußerungen hier derart mißverstanden hast, Du mußt Dir aber – denke ich – sagen lassen, daß Du von Deiner intelligent-weiblichen Meinung so derart überzeugt bist, daß es Dir schwerfällt, andere Meinungen zu akzeptieren – deshalb siehst Du viele Dinge etwas eng. Was ich damit sagen will: Es gibt sicherlich dumme Männer; aber es gibt auch dumme Frauen, ebenso wie es intelligente Männer & Frauen gibt; von Bildung will ich hier nicht anfangen, dann würde das Spiel endlos weitergehen. Ich hab' in meinem Leben schon eine Menge nachgedacht, und ich kann auch Deine Gedankengänge nachvollziehen. Trotzdem bin ich so dreist zu behaupten, daß ich Dir nicht recht gebe, weil ich schlicht und einfach eine vollkommen andere Lebensauffasssung habe als Du. Auch ich gebe mal etwas vermeintlich 'Frauenfeindliches' von mir (nicht im Heft, dann werde ich gleich wieder von allen Emanzenvereinen gevierteilt), aber das tue ich zum Spaß, und nicht, weil ich es so meinen würde. Du wirst es nicht glauben: Ich habe ein Freundin! So, jetzt habe ich keine Lust mehr, mich zu rechtfertigen. Du kannst davon ausgehen, daß sich in meinem Hirn was tut. Jetzt noch eine Entschuldigung an alle Leser, die es stört, daß ich hier soviel Platz verbraten habe, aber irgendwie fand ich es notwendig.)

„Ein kleines Problem“

Tagchen! Ich habe da ein kleines Problem, und zwar kann ich die ISBN Nummer von den „Hitchhiker's Guide to the Galaxy'-Büchern nicht in Erfahrung bringen. Könnte mir da jemand helfen?

Übrigens hätte ich noch eine Frage: Wann kommt Cruise for a Corpse (von Delphine Software) auf den Markt und wird getestet?

Rainer

(Anm. d. Red.: Wir wissen, daß das in keiner wirklichen Weise hierher gehört, aber da ich zufällig weiß, wo's die Dinger gibt, werd' ich die Frage beantworten. Also, man schreibe an: 2001, Ferdinand-Porsche-Straße, 6 Frankfurt. Die Bücher gibt's übrigens, und das betonen die immer, NUR dort – aber zu einem vernünftigen Preis.)

„Großer Schwachsinn“

Dieser Brief betrifft das Thema Golfkrieg und insbesondere den Brief von Johannes Kückens (ASM 4/91). Ich halte es für großen Schwachsinn, das Testen von Kriegsspielen wegen des (inzwischen überstandenen) Golfkrieges für „geschmacklos“ zu erklären. Es besteht ein riesiger Unterschied zwischen Computerspielen und einem realen Krieg. Selbst bei noch so großer Realitätsnähe kann ein Spiel niemals das Leid und Elend enthalten, das die Beteiligten in einem Krieg erfahren. Gott sei Dank! Wer so labil ist, daß er den Unterschied zwischen einem Computerspiel und der Realität nicht mehr erkennt, der sollte sich schnellstens von seinem Computer trennen.

Noch ein Wort zu J.K.: Ich kann diese ewige Heuchelei nicht mehr hören! Seit der Golfkrieg ausgebrochen ist, läßt jeder den Pazifisten raushängen. Auf der Erde herrschen seit Jahren unglaublich viele Kriege. Tausende von Menschen werden hingemetzelt und keiner tut etwas dagegen (ich schließe mich selbst da nicht aus). Auf einmal kümmert sich jeder Pseudo-Pazifist um den Golfkrieg. Ist das so, weil amerikanische und europäische Truppen darin verwickelt waren? Weil die Medien so intensiv über die Sache berichtet haben? Oder vielleicht doch, weil in diesem Krieg so vernichtende Waffen eingesetzt wurden, daß oben genannte P.P. Angst um ihren eigenen Arsch hatten?

Mind of Longshot

„Sinnvoll und zu 'was nütze!“

(...)Der eigentliche Grund meines Schreibens liegt bei einem gewissen Monsieur (gesprochen: Mißjöh!!) Redeye aus Ausgabe Nr. 3/91.

Punkt 1: Wenn dieser Herr meint, daß solche Briefe aus dem Feedback genommen werden sollten, kann ich nur sagen, daß sein Brief das beste Beispiel für einen Brief ist, der nicht abgedruckt werden sollte.

Punkt 2: Dieser Herr glaubt wohl, nur weil es (viele) Flops für den 64er gab, gehört der 64er zum berühmten „alten Ei-









sen". Es gibt, meiner Meinung nach, genauso viele (wenn nicht mehr) Flops für Amiga-Krams usw. Und die Aussage, daß GAR keine guten Spiele mehr für 8-Bit-User kommen ist VOLL daneben!

Punkt 3: Das Feedback zu kürzen, wäre der letzte Vorschlag! Ich bin froh, daß es so schön lang (geworden) ist.

Punkt 4: Der Vorschlag, den Brief (wenn man es so bezeichnen kann) dieses Herrn abzudrucken, war wieder ein schlechter Vorschlag. Sein Brief ist ff! 'ff' steht für föllich falsch (oh, ein Rechtschreibfehler!). Zum guten Schluß noch mal was POSITIVES (!):

Das Ergebnis der ASM, das Feedback nicht zu kürzen, ist einzig und allein richtig! Gut. Auch die Einleitungen sollten meiner Meinung nach so weiter geschrieben werden, wie bisher. Kurze Anmerkung noch zu Mister AMS (Ausgabe Nr. 3/91): Ich bin voll und ganz deiner Meinung. So jetzt reicht's midda Schreiberei!

Basti

„Hobby oder Lebensaufgabe?"

Ich komme noch mal auf das Thema „Lamers & Losers" zurück. Jeder war mal, oder ist noch, ein sogenannter Loser. Denn jeder hat bekanntlich klein angefangen. Ich habe auf dem C 64 angefangen und bin nur durch einen guten Kumpel (. . .) in die Scene gekommen. Nach einiger Zeit war die Gruppe, in der ich war, ganz gut bekannt. Ich übernahm die Rolle des Swappers. In diesen 2 Jahren des Softwareaustauschens habe ich ungefähr 500-1000 mal die Post um ihren Lohn betrogen, weil ich die Briefmarken gefälscht habe. Ich habe auch die Softwarefirmen um ihren Lohn gebracht. Und das alles nur, um berühmt zu werden? Derweil habe ich mir einen Amiga gekauft und bin auf dem gleichen Standard wie am Anfang. Nun bin ich ein Lamer. Die Zeit auf dem C-64 hat mir scenemäßig nichts gebracht. Ein Computer gibt dir nichts. Er ist nur ein Zeitvertreib. Ich verbringe meine Zeit lieber mit Freunden. Die „großen" Gruppen tun mir leid. Denn statt die Zeit mit dem Computer zu verbringen, solltet ihr lieber die Welt kennenlernen. Nur ein paar schaffen es, bei einer Softwarefirma unterzukommen. Seht den Computer als Hobby und nicht als Lebensaufgabe. Wenn ihr „Lamer" oder „Loser" seid, habt ihr wenigstens Zeit für andere Dinge. Wenn ihr älter seid, könnt ihr wenigstens auf andere und schönere Erlebnisse zurückblicken, anstatt auf ein computererfülltes Leben. Ich bekenne mich zum Lamer aber ich habe auch wenigstens viel mehr erlebt als manche supercoole Typen, die in der Scene sind. Wenn nur einer diesen Brief liest und darüber nachdenkt, hat sich für mich das Schreiben gelohnt. (. . . .)

Luke/Ex-TX

„Themen & Schwer punkte"

1. Thema: Cover und Poster
Verbunden hiermit, will ich auch ein paar Worte über den „Wolfman II" loswerden. Ich finde, Mr. Bramley ist ein toller Zeichner und der erste Wolf war einer der besten (wenn auch umstrittenster) Motive. Der zweite (im Modell) gefiel mir schon sehr gut. Ich bin dafür, daß man ein Poster davon macht. Damit will ich an die Poster und Covers anschließen. Die in 4/91 gedruckten Kritiken will ich nicht noch einmal auffrischen, allerdings finde ich auch besser, Phantasy-Kreaturen auf's Cover oder Poster zu bringen, als in sich ballernde Panzer oder mutige Jack Caultons mit Wumme zwischen den Patsche-Fingern zu verrennen.

2. Thema: Schwierigkeitsgrad
Hiermit beziehe ich mich auf den Brief von Stephan Bauer. Höchstwahrscheinlich werdet Ihr informiert sein, daß die Konkurrenz bereits eine Schwierigkeitsspalte im Bewertungskästchen hat. Aber das sollte für Euch kein Hindernis sein, dieses einzuführen. Guter Vorschlag.
(. . .)

5. Thema: Anti-Aids-Werbung
Super! Ich finde es gut, daß in Zeitschriften, die ja größtenteils von jüngeren Lesern gelesen wird, solche Anzeigen gebracht werden! Weiter so!

P.S.: Wie wär's mit einer „Keine Macht den Drogen" Anzeige o.ä.?

6. Thema: Kriegsspiele testen
Hiermit beziehe ich mich auf den Leserbrief von Johannes Kückens. Ich unterstreiche die Äußerung der Redaktion, daß mit Totschweigen keine Probleme beseitigt werden können, doch glaube ich, daß die Kriegsspiele ruhig weiter getestet werden können. Kückens verallgemeinert zu sehr den Greuel der Kriegsspiele sowie -Simulationen. Kriegsspiele können durchaus motivierend sein, nämlich dann, wenn es auf strategisches Denken und Handeln ankommt. Das Thema, d.h. das kriegerische Szenario ist dabei mit ein Mittel zum Zweck. Natürlich gibt es Kriegsspiele, die mit auf die Gewaltverherrlichung aus sind, und diese sollte man trotzdem testen. Wenn man das Spiel selbst spielt, und man ist dann noch der Meinung, es wäre gewaltverherrlichend, kann man es sich ja sonst wo hinstecken, nicht wahr?

Linz

(Anm. d. Red.: Was wohl jetzt endlich mal erklärt werden muß: Wenn irgendwo im Text mal ein '(...)' auftaucht, heißt das nicht, daß das eine besonders kritische Stelle gewesen wäre. Normalerweise bedeuten die drei Punkte ausgelassene, längst abgegraste Themen wie Okkultismus etc., übertriebenes Lob – ja, das kürzen wir raus, damit wir nicht ständig Selbstbeweihräucherung vorgeworfen kriegen – und andere Dinge.)

„CD-Anliegen"

Kommen wir gleich zu meinem Anliegen. Mir hat vor ein paar Tagen jemand erzählt, daß eine Jochen Hippel-CD existiert. Wer Jochen Hippel ist, brauche ich ja wohl nicht zu erklären (hoffentlich). Da er nicht wußte wo man diese CD bekommt, dachte ich, daß Ihr mir weiterhelfen könnt. Auf dieser CD sind Soundtracks von Spielen wie z.B. Turrican. Das Problem ist nun, daß ich nicht weiß, man diese CD erwerben kann. Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen diese CD zu bekommen. Also bedanke ich mich schon mal im voraus und sage (schreibe) tschüs (mit „s").

Harri Hirsch II.

(Anm. d. Red.: Die Hippel-CD, auf der NICHT der Soundtrack vom 'Turrican', sondern Teile des Soundtracks zu 'Wings of Death' sind, gibt's bei Thalion Software direkt für'n ganz akzeptablen Preis. Telefon: 05241/12049)









Jetzt wird's konkret!

Was das bedeuten soll? Ich erklär's gern. Das heißt, daß wir mal wieder was von Euch wissen möchten, damit wir die ASM besser Euren Wünschen anpassen können. Was Ihr dafür bekommt? Unter allen Einsendern verlosen wir fünf dicke Software-Pakete aus unseren Lagerbeständen - Mitmachen lohnt also auf jeden Fall! Die Daten sind nur für ASM bestimmt - wir werden sie unter Einsatz unseres Lebens vor allem fremden Zugriffen schützen. Der Rechtsweg ist selbstverfreilich ganz und gar ausgeschlossen! Na, dann aber los!

1. Welchen Computer/welche Konsole besitzt Ihr bzw. werdet Ihr Euch demnächst zulegen?

	Besitze ich	Benutze ich	Werde ich kaufen
Amiga 500 ☐ / 1000 ☐ / 2000 ☐ / 3000 ☐	☐	☐	☐
PC (mit VGA ☐, EGA ☐, CGA ☐, Hercules ☐, AdLib ☐, Soundblaster ☐, Roland ☐)	☐	☐	☐
C-64	☐	☐	☐
Atari ST	☐	☐	☐
Super Famicom	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐
NES	☐	☐	☐
Sega Mega Drive	☐	☐	☐
Sega Master System	☐	☐	☐
PC Engine	☐	☐	☐
Neo Geo	☐	☐	☐
Atari VCS	☐	☐	☐
Atari Lynx	☐	☐	☐
Game Gear	☐	☐	☐

Sonstiges: ____________________

2. Außerdem besitze ich/werde ich bald kaufen:

	Besitze	Werde ich kaufen
Videokamera	☐	☐
Videorecorder	☐	☐
Stereoanlage	☐	☐
Festplatte	☐	☐
Drucker	☐	☐
Freezer	☐	☐
MIDI-Interface	☐	☐
Zweitlaufwerk	☐	☐
Farbmonitor	☐	☐

Sonstiges: ____________________

3. Welche Zeitschriften lest Ihr neben der ASM noch?

	nie	manchmal	immer
Power Play	☐	☐	☐
64er	☐	☐	☐
Amiga	☐	☐	☐
Amiga DOS	☐	☐	☐
Amiga Joker	☐	☐	☐
Amiga Magazin	☐	☐	☐
Kickstart	☐	☐	☐
DOS International	☐	☐	☐
DOS Shareware	☐	☐	☐
Andere	☐	☐	☐

Und zwar: ____________________

4. Wird Eure ASM auch noch von anderen gelesen? Ja? Wieviele sind es denn normalerweise?

0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 und mehr ☐

5. Für welche Art der Computer-Software interessiert Ihr Euch?

	Sehr	weniger	gar nicht
Actionspiele	☐	☐	☐
Sportspiele	☐	☐	☐
Strategiespiele	☐	☐	☐
Simulationen	☐	☐	☐
Adventures	☐	☐	☐
Rollenspiele	☐	☐	☐
Allgemeine Tools	☐	☐	☐
Grafikprogramme	☐	☐	☐
Musikprogramme	☐	☐	☐

6. So, jetzt dürft Ihr die einzelnen Teile der ASM bewerten:

	Sehr gut	mehr davon	Geht	Eher schwach
Cover	☐	☐	☐	☐
Karteneinleger	☐	☐	☐	☐
Editorial	☐	☐	☐	☐
Comic	☐	☐	☐	☐
Inhaltsverzeichnis	☐	☐	☐	☐
Feedback	☐	☐	☐	☐
Spotlight (Interviews)	☐	☐	☐	☐
Secret Service	☐	☐	☐	☐
Poster	☐	☐	☐	☐
Konvertierungen	☐	☐	☐	☐
Konsolenteil	☐	☐	☐	☐
Game Boy-Corner	☐	☐	☐	☐
News	☐	☐	☐	☐
Hitline - Charts	☐	☐	☐	☐
Spielhalle	☐	☐	☐	☐
Flop des Monats	☐	☐	☐	☐
Microwelle	☐	☐	☐	☐
Wettbewerbe	☐	☐	☐	☐
Oldie	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt(e)	☐	☐	☐	☐
Messeberichte	☐	☐	☐	☐
Education	☐	☐	☐	☐
Tools	☐	☐	☐	☐

Mein Themenwunsch: ____________________

7. Wie kommt Ihr jeden Monat an Eure ASM?

Am Kiosk	☐
Im Kaufhaus	☐
Im Computerladen	☐
Im Bahnhofsbuchhandel	☐
Weder noch, denn ich bin clever und habe abonniert!	☐

Sonstiges: ____________________

____

8. Wieviel gebt Ihr monatlich ca. für Software/Zubehör aus?

________ DM

9. Seid Ihr etwa Mitglied in einem Computerclub?

Nö, wieso? ☐ Klaro doch! ☐

10. Was interessiert Euch denn außer dem Computer noch so?

	Sehr	Weniger	Gar nicht
Sport	☐	☐	☐
Lesen	☐	☐	☐
Fernsehen	☐	☐	☐
Kino	☐	☐	☐
Video	☐	☐	☐
Musik	☐	☐	☐
Clique	☐	☐	☐
Reisen	☐	☐	☐

11. Geht Ihr etwa auch in die Spielhalle?

Oft ☐ Gelegentlich ☐ Nie! ☐

12. Helfen Euch die Tests in der ASM beim Kaufentscheid?

Immer ☐ Oft ☐ Gelegentlich ☐ Nie ☐

13. Wie stuft Ihr Euch selbst in Sachen Computerspiele/Videospiele ein?

Blutiger Anfänger ☐ Aufsteiger ☐ Kompetenz ☐ Crack ☐

14. Wie seid Ihr auf die ASM aufmerksam geworden?

Erwähnung in Fernsehen/Hörfunk ☐
Durch Freunde ☐
Am Kiosk/Im Laden ☐
Auf einer Messe ☐
Durch Anzeigen in anderen Zeitschriften ☐

15. Was haltet Ihr von der ASM? Ist sie ...

	sehr	meistens	nicht so	gar nicht
... aktuell?	☐	☐	☐	☐
... kritisch?	☐	☐	☐	☐
... sachlich?	☐	☐	☐	☐
... informativ?	☐	☐	☐	☐
... hilfreich?	☐	☐	☐	☐
... verständlich?	☐	☐	☐	☐
... kompetent?	☐	☐	☐	☐
... unterhaltsam?	☐	☐	☐	☐
... unverzichtbar?	☐	☐	☐	☐
... ausgewogen?	☐	☐	☐	☐

16. Wo kauft Ihr meist Eure Programme?

	immer	manchmal	nie
Kaufhaus	☐	☐	☐
Versandhandel	☐	☐	☐
Computer-Shop	☐	☐	☐
Auf Messen	☐	☐	☐

17. Wieviel Zeit verbringt Ihr mit der Lektüre der ASM?

Eine Stunde ☐ Zwei Stunden ☐ Drei ☐ Vier ☐
Fünf ☐ Mehr?
Wieviele? ________

18. Sammelt Ihr die ASM eigentlich?

Was denn sonst? ☐ Wie bitte? ☐

19. Was haltet Ihr eigentlich von den ASM-Sonderausgaben?

	Weiter so	In Ordnung	Nicht so prall
Thematik	☐	☐	☐
Umfang	☐	☐	☐
Gestaltung	☐	☐	☐
Nutzen	☐	☐	☐

Anmerkungen: ________

____

____

20. So, jetzt brauchen wir Angaben zu Eurer Person!

Alter: ________

Geschlecht: männlich ☐ weiblich ☐

Welche Schulbildung hat Ihr/strebt Ihr an?

Volksschul-/Hauptschulabschluß ☐
Mittlere Reife ☐
Abitur ☐
Studium ☐

Sonstiges: ________

____

____

21. Und jetzt könnt Ihr Eurem Zorn auf die/Eurer Liebe zur ASM so richtig Luft machen. Eure Meinung ist gefragt!

____

____

____

____

Nun brauchen wir noch Euren Namen und Eure Anschrift – müßt Ihr aber auch nur anzugeben, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt:

____
Name, Vorname

____
Straße, Haus-Nr.

____
PLZ/Wohnort

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

____
Unterschrift


Championship Special
ENGLAND
MW 1991
GRANDSLAM
IBM PC AMIGA ATARI ST
COMMODORE DISK/KASSETTE
VERTRIEB: RUSHWARE GmbH Bruchweg
128-132 4044 Kaarst 2

Intergalaktisches Glücksrad





LEXI-CROSS

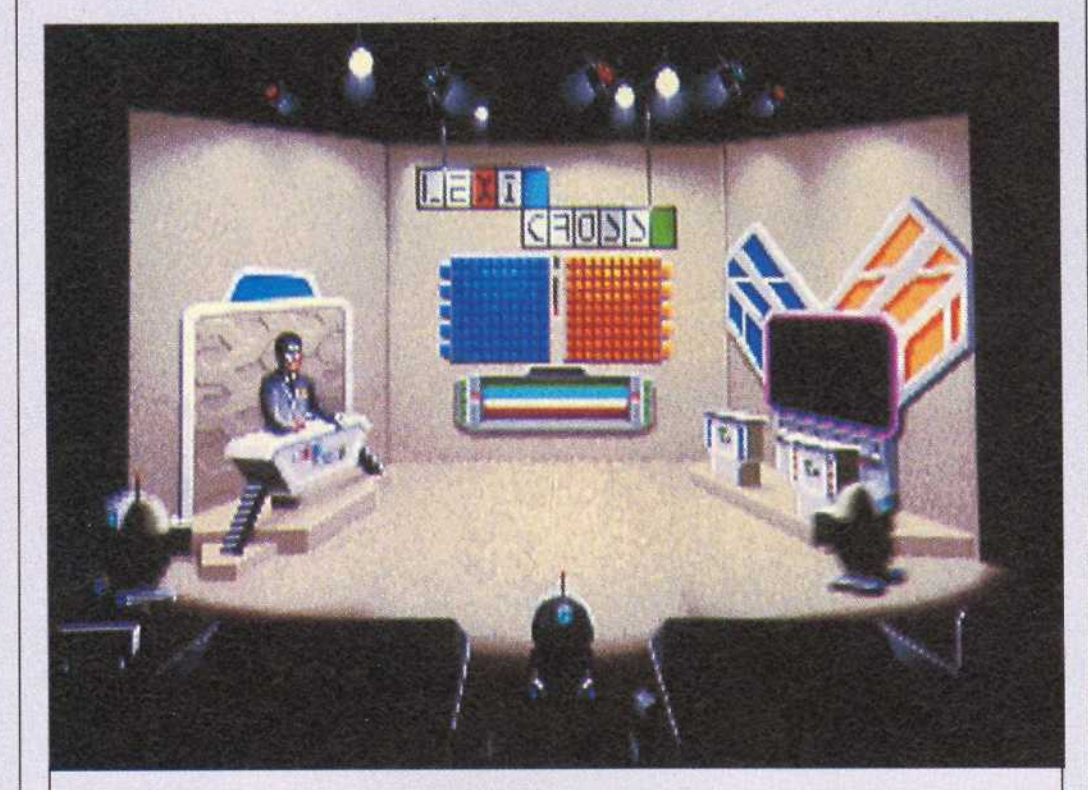
System: IBM/Tandy und Kompatible, mind. 512 Kbyte (EGA/CGA und Tandy) und 640 Kbyte (VGA), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Interplay/Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts.

Wolltet Ihr schon immer mal Kandidat in einer Fernsehsendung sein, jede Menge Geld gewinnen und vielleicht auch Euer Ebenbild in einer „Hall of Fame" wiedersehen? Dazu habt Ihr dank **LEXI-CROSS** von **INTERPLAY** jetzt DIE Gelegenheit. Es handelt sich dabei um eine gelungene Mischung zwischen Glücksrad, Scrabble und Memory, bei dem allerdings mindestens Grundkenntnisse in der englischen Sprache vorausgesetzt werden. Das Ganze läuft in Form einer Quiz-Sendung ab, die am 1. Dezember 2091 zu sehen ist.

Ziel der Sendung und damit des Spieles ist es, in drei Runden möglichst viele Credits (Geld) zu bekommen und dann in der Bonusrunde seinen bisherigen Gewinn zu vervielfachen. Ihr entscheidet Euch nach der Grundeinstellung für das jeweils benutzte System und eventuell vorhandene Soundkarte für einen von drei Spielmodi (Living vs. Living, Living vs. Robot oder Robot vs. Robot, was einer Demo-Version gleichkommt), wählt den IQ Eures Computergegners und den Schwierigkeitsgrad der Rätsel und werdet dann von der überaus charmanten Assistentin Pristine Mint begrüßt. Diese prüft nach Eingabe eines Namens, ob Ihr schon einmal Kandidat wart. Mit der Wahl Eures Outfits und Bitte, Chips zu grüßen, werdet Ihr in die Show entlassen.

Nach dem Testbild folgt ein gelungener Vorspann, eine Vogelperspektive auf das Studio und schließlich Chips Ramsey in Großaufnahme, der Moderator der Sendung, der die beiden Kandidaten erst einmal vorstellt. „It's time to play Lexi-Cross", sagt er zum Schluß. Zwei Raster bauen sich vor Euren Augen auf, wobei Spieler 1 in dem linken und Euer Gegner im rechten Spielfeld agiert. Durch Umdrehen der darauf befindlichen Steine („Reveal a tile") erscheinen verschiedene Symbole, auf die ich gleich noch etwas näher eingehen werde.

Das wichtigste sind jene Steine, auf denen später waagerecht oder senkrecht Begriffe stehen, die das zu suchende Lösungswort näher umschreiben. Voraussetzung ist aber, Ihr habt am Glücksrad Erfolg, das Ihr mittels „Pick a letter" in Bewegung setzen könnt. Hierzu solltet Ihr auf einem „Geldbetrag" landen, der mit dem Wert des gewählten Buchstabens und dessen Häufigkeit im Spielfeld multipliziert wird. Weitere Felder auf dem Rad sind ein „Bankrott", „end of turn" und „lose of turn" sowie „reveal a column" und „reveal a row", die eine komplette waagerechte oder senkrechte Reihe Eures Spielfeldes umdrehen, die Ihr aussucht.



Der Kandidat hat 99 Punkte!



Englisch sollte man schon können!

Natürlich werden auch alle negativen Steine mit umgedreht: Dies sind Minus-Symbole (ziehen Geld von Eurem Konto ab und schreiben es dem Gegner gut), „lose"-Symbole, wobei Ihr entweder aussetzen müßt oder ein „safe" verliert (siehe unten) und Pfeilsymbole, die eine zufällig ausgewählte Reihe des gegnerischen Feldes kurz aufdeckt.

Immerhin könntet ihr auch Glück haben und nicht nur wertvolle Buchstabensteine umdrehen, sondern auch Plus-Symbole (Geld vom Konto des Gegners wird Euers), Pfeile zwecks Aufdekkens EIGENER Reihen, „Safe"-Steine, die entweder Eure Runde retten oder vor einem Bankrott schützen und nach dem Einsatz ebenfalls dem Gegner überschrieben werden. Sehr wichtig sind auch die „Vokalsteine", mit denen Ihr – wie der Name schon sagt – Vokale wählen könnt, die aber kein zusätzliches Geld aufs Konto bringen.

Es kann manchmal wichtig sein, möglichst früh das Glücksrad in Bewegung zu setzen, denn wenn die Buchstaben an einer Stelle rot gefärbt werden, handelt es sich um zwei Begriffe, die sich an dieser Stelle „schneiden". So lassen sich leicht bestimmte Positionen von Buchstabenfeldern ausmachen.

Nehmen wir einmal an, auf dem Screen erscheinen die Worte „Music", „Beta" und „VHS". Ihr wählt „solve a

➡ S. 32

Super-Power

für weniger als einen Riesen*!

Wichtiger Termin:
23.–25. August Düsseldorf
ATARI Messe 1991

Abbildung: ATARI 1040 STFM mit Farbmonitor SC1224

ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

ATARI 1040 STE

ATARI 1040 STFM

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68000, 1 MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFÜ, Video-Ausgang für RGB- und hochauflösenden Monochrom-Monitor, MIDI-Interface für Musik-Synthesizer, deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik ... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

* ATARI 1040 STFM mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.– unverb. Preisempf.

ATARI®

... wir machen Spitzentechnologie preiswert

riddle“ an, es erscheint ein weiterer „hint“ auf die Lösung, der durch die bereits enttarnten Buchstaben vervollständigt wird: „N-T -N FILM“ ist dort zu lesen. Ihr habt nun die Möglichkeit, Eure Lösung einzugeben (bei falscher Lösung kommt der Gegner dran) oder es sein zu lassen, dann könnt ihr weitermachen. Wir entscheiden uns für die Lösung, geben „Video“ ein. . .und jubelnd werden wir zum Sieger der ersten Runde gekürt. In der zweiten verdoppeln, in der dritten Runde verdreifachen sich die Gewinne, so daß Ihr selbst bei Mißerfolg in den ersten beiden Turns mit den entsprechenden Credits am Schluß der dritten Runde noch Sieger des Abends werden könnt.

Das Ganze läuft natürlich auf Zeit, sowohl die Entscheidung, was Ihr tun wollt, als auch das Aussuchen der Steine und Reihen. Mit den



»Ein TV-Quiz der Superlative«

Cursor-Tasten, Joystick oder Maus steuert Ihr eine weitere Assistentin auf das jeweilige Feld, drückt Enter oder Feuer oder Maustaste und könnt gespannt sein, was passiert.

Wie es sich für eine richtige Fernsehsendung gehört, verabschiedet sich Chip Ramsey am Ende und der Nachspann mit den Namen der an der Produktion beteiligten Leute läuft ab. Das Ganze ist so gut gemacht, daß ich nicht umhin kam, an zwei aufeinanderfolgenden Tagen in insgesamt sieben Shows dabei zu sein. Wäre das Game in Deutsch, hätten wir es zum „Spiel des Monats“ gemacht. So kommt es „nur“ auf Platz zwei, ist aber unbedingt empfehlenswert, weil man nach derartigen Programmen lange suchen muß. Bleibt zu hoffen, daß es bald Umsetzungen für die anderen Computer und eine deutsche Version geben wird. Ist letztere dann von gleicher Qualität wie das Original, würde ich nicht zögern, nachträglich den Mega-Hitstern zu verleihen. That's all folks, it's time to play Lexi-Cross... ■

Klaus Trafford

Und was sagt Manni dazu?
„Obwohl ich nicht gerade ein Fan vom 'Glücksrad' bin, aber die Maren recht 'nett' finde, habe ich mich sogleich zu Klaus (trefflich) an den Rechner gesetzt, um ihm intellektuell das Fürchten zu lehren. Die erste Runde ging zwar an 'Treffy', dafür benötigte er aber meine geistige Inspiration (he, he). Nun, den zweiten Durchgang konnte ich für mich entscheiden. . . Als 'Trafford' seinen berühmten Quark einnahm, entwickelte er sich zum 'frechen Früchtchen' – er putzte mich einfach vom Hocker – die Bonusrunde gehörte ihm. . . Aus dieser Begeisterung heraus läßt sich schon ersehen, daß mich (Manni) LEXI-CROSS faszinierte. Was soll man eigentlich noch mehr sagen? Vielleicht noch: 'Bringt's bitte bald in deutsch heraus. . .' ■

Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

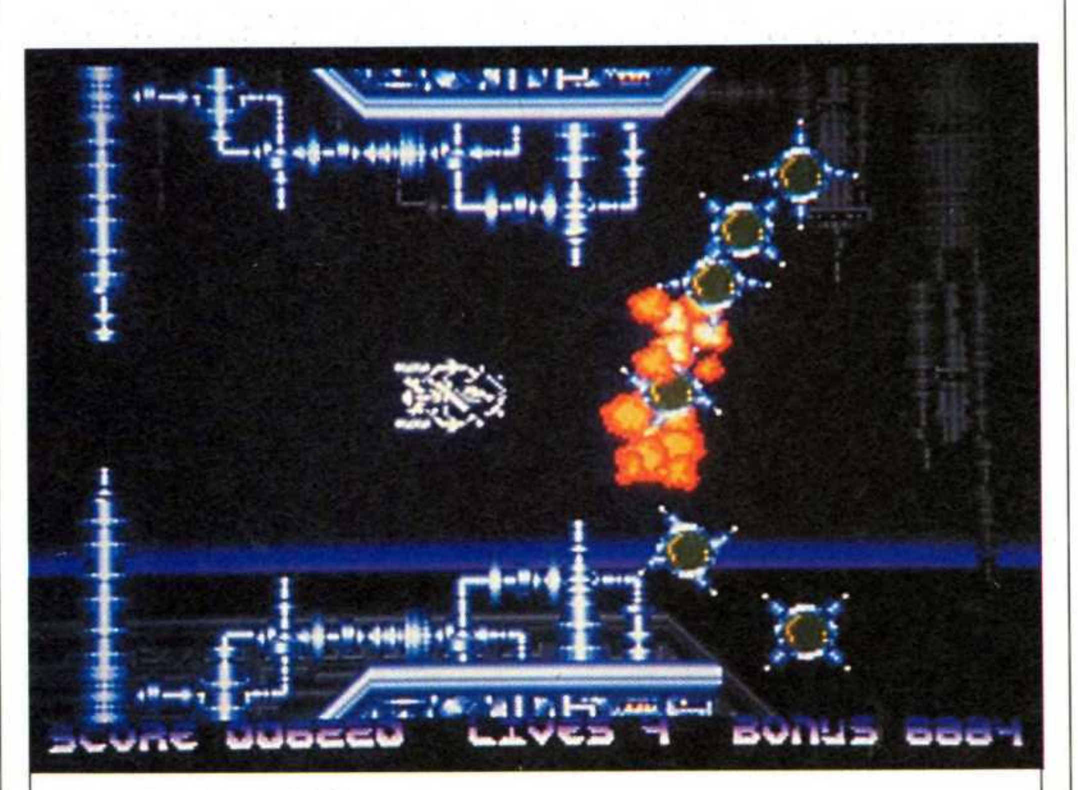
ILYAD

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Ubi Soft, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe

Bis der Joystick glüht

Shoot'em up für Profis, so könnte die Kurzbeschreibung für ILYAD lauten. UBI SOFT macht es einem nicht leicht, bei diesem Spiel alle Endgegner auszuschalten.

Die Story ist schnell erzählt: Der fiese Baron Arkhon hat unter Zuhilfenahme einer Zeitmaschine seine Armeen in vergangene Epochen entsand und so die Weltherrschaft errungen. Der Spieler übernimmt nun die Rolle des Anführers der Rebellen und muß in die Basis des Tyrannen eindringen, um an das Zeitmodul heranzukommen. Wenn dies gelungen ist, versetzt man sich in die vier verschiedenen Epochen, um dort die Ordnung wieder herzustellen. Nachdem alle vier Epochen in Ordnung gebracht sind, muß nur noch die Festung des Bösen erobert werden, wo es den Hauptreaktor auszuschalten gilt. Jeder dieser Abschnitte stellt einen Level dar, so daß sich eine Gesamtzahl von sechs Leveln ergibt. Das mag auf dem ersten Blick wenig erscheinen, aber bei dem hohen Schwierigkeitsgrad und dem Umfang der Levels kommt mehr auf den Rebellenführer zu als man denkt.



Viel Feind, viel Ehr . . .

Die Grafik ist ganz solide gemacht, aber nichts Besonderes. Das Scrolling wie auch der Sound gehen in Ordnung. Gleiches gilt auch für Steuerung und Anleitung, die knapp aber ausreichend und in deutsch abgefaßt ist. In allen Punkten ist das Spiel guter, solider Durchschnitt.

Nur der Schwierigkeitsgrad ist überdurchschnittlich, was das Game besonders für Profis auf dem Ballerspielsektor interessant macht. Bei den Screenshots hätte ich ohne A-Mans Hilfe ziemlich alt ausgesehen, aber auch ein ausgebuffter Profi wie er hat es hier nicht leicht. Poliert schon mal den Feuerknopf. . . ■

Dirk Fuchser

Grafik	8
Sound	8
Spielaufbau	7
Motivation	7
Preis/Leistung	5


Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!



COHORT

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Impressions, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Short Romans

Kleine römische Soldaten flitzen über den Bildschirm und versuchen, den bösen Feind in den Griff zu kriegen. COHORT ist nach „Rorkes Drift" die zweite Schlachtsimulation aus dem Hause IMPRESSIONS. Der Spieler ist, wie sollte es anders sein, der Oberkommandierende über die römischen Heerscharen. Doch bevor das Getümmel anfängt, werden erst einmal die Heere aufgestellt. Hierbei kann man auch schon in etwa den Schwierigkeitsgrad der Simulation bestimmen, indem man das eigene Heer zahlenmäßig stärker ausfallen läßt als den Gegner. Aber nicht nur die Zahl der zu Verfügung stehenden Soldaten, sondern auch die Zusammensetzung der Truppengattungen bestimmt die Kampfkraft. Es stehen Infanterie, Kavallerie und Bogenschützen zur Auswahl, wobei Infanterie und Kavallerie jeweils noch in leichte, mittlere und schwere Einheiten unterteilt werden. So ergeben sich insgesamt sieben verschiedene Arten von Truppen, die alle ihre spezifischen Vor-, und Nachteile haben. Schwere Einheiten bewegen sich langsamer als leichte, haben aber im Gefecht meistens die Nase vorn. Auch das Gelände hat Einfluß auf die Truppen: manche Truppengattungen kommen mit hügeligem Gelände besser zurecht als andere. Bei der Aufstellung des Heers darf man mindestens sechs und höchstens zwölf Einheiten auswählen. Wem das zuviel Abcheck ist, kann auch auf vorgefertigte Szenarios zurückgreifen oder den Computer per Zufallsgenerator die Entscheidung über Anzahl und Zusammensetzung der Truppen treffen lassen.

Wenn die Auswahl getroffen ist, wird noch das Gelände bestimmt, wo die Schlacht stattfinden soll, und schon gehts los. Zu Anfang stehen die Heere noch relativ weit auseinander, und man muß erst einmal die Truppen in geeignete Stellungen marschieren lassen. Dies geschieht alles mehr oder weniger bequem per Mausklick auf verschiedene Icons. Die Anleitung (Deutsch) bezieht sich zwar auf alle möglichen Aktionen, ist aber wegen der fehlenden Abbildungen ein bißchen schwer verständlich. Um die Bedeutung aller verschiedenen Icons zu begreifen, geht in diesem Falle Probieren über Studieren. Wenn Truppen bewegt werden sollen, müssen einige Angaben gemacht werden. Die Bewegungsrichtung, die Geschwindigkeit und die Formation, in der sich die Einheit bewegen soll, müssen alle sorgsam eingegeben werden, wenn man seine Einheiten nicht an einer unmöglichen Stelle wiederfinden will. Wegen der vielen Optionen und der relativ großen Zahl an Truppen auf dem Schlachtfeld kann leicht ein unübersehbares Chaos eintreten. Zum Kampf kommt es, wenn sich zwei gegnerische Truppenteile begegnen. Die Gegner dreschen dann solange aufeinander ein bis entweder einer aufgerieben ist, die Flucht ergreift oder ein Gegner vom jeweiligen Feldherr zurückbeordert wird. Das Ganze wird akustisch von Pferdegetrappel, Schwertkampfgeräuschen und dergleichen mehr untermalt. Um die Übersicht zu behalten, stehen dem Spieler zwei Ansichten des Schlachtfeldes zur Verfügung: eine Gesamtübersicht, in der die Einheiten als kleine, rote und blaue Fähnchen dargestellt werden und eine Ausschnittvergrößerung, die dann die angewählten Einheiten direkt zeigt. In der vergrößerten Ansicht werden auch die Befehle erteilt, was bei Bewegungen über große Entfernungen nicht ganz einfach ist. Die Vergrößerung kann aber auch über das ganze Spielfeld gescrollt werden.



Die Icons in der Mitte für die Bewegung . . .



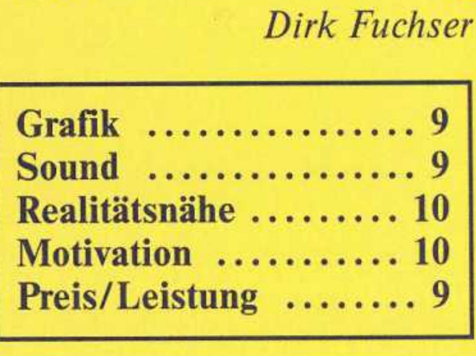
Wo laufen sie denn?

Grafik und Sound sind recht gelungen, während Bedienbarkeit und Anleitung leichte Mängel haben. Die Macher dieses Programms hätten gut daran getan, die Anleitung mit Screenshots zu versehen, auf denen jedes Icon genau erklärt wird.

Hat man aber nach einiger Eingewöhnungszeit den Bogen raus, kann man von der Verhinderung des Chaos dazu Übergehen taktische Konzepte zu entwickeln und in die Tat umzusetzen. Wenn man dann sieht, wie ein Plan so richtig schön funktioniert, kommt auch die richtige Spielfreude auf. Aber wie gesagt: man muß sich erst in die Bedienung des Programms reinfinden, wenn die Römer nicht rumspinnen sollen.

Unter dem Strich bleibt aber ein mehr als positiver Eindruck zurück, Strategie-, und Simulationsfans werden ihren Spaß an diesem Game haben. ■

Dirk Fuchser



Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Sozialer Wohnungsbau

Als wir jüngst bei RELINE-SOFTWARE, wegen des tollkühnen Versuchs den Rekord im Dauercomputerspielen zu brechen, zu Gast waren, haben wir uns natürlich auch über die Software informiert, die RELINE demnächst auf den Markt bringen will. Darunter war auch die Wirtschaftssimulation CENTERBASE. Hierbei übernimmt der Spieler die Rolle eines Vermieters, der seinen Mietern aber mehr als nur ein Zuhause bieten muß.

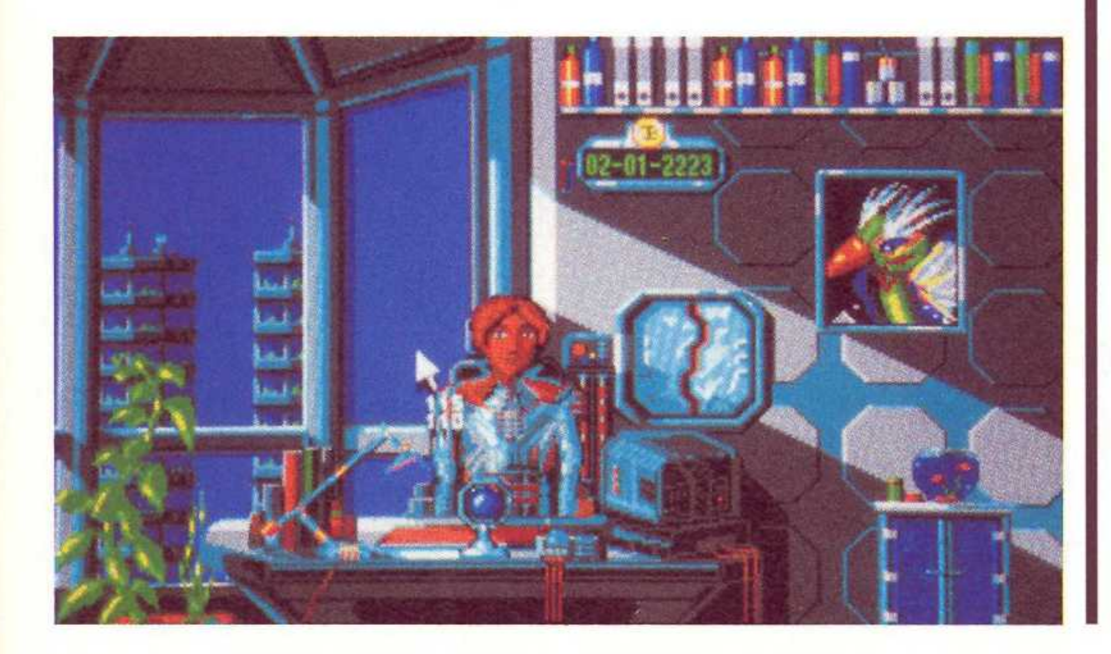
Von seinem Terminal im Büro aus kommt der Vermieter hier seinen Fürsorgepflichten nach. Hier werden die Befehle zum Neubau, Abriß oder zur Reparatur von Appartements gegeben. Auch der Nachschub von Lebensmitteln, Wasser und Energie wird von hier aus überwacht und organisiert.

Aber warum das alles? Ganz einfach um in der Gunst der Mieter zu steigen, denn wenn man es sich mit ihnen auf Grund von überhöhten Mieten oder schlechter Versorgungslage verscherzt hat, wandern sie zu einem der drei anderen Vermieter ab, was wiederum schwere Einkommenseinbußen verursacht. Die drei anderen Parteien werden entweder von anderen Spielern oder vom Computer übernommen. Man muß also sein Wohnraumimperium nach wirtschaftlichen Gesichtspunkten führen. Dabei fallen Entscheidungen an, ob man lieber billigen Wohnraum für viele oder teure Luxusappartments für wenige bauen und betreiben möchte. Es hängt immer von der momentanen Wirtschaftslage der ganzen Centerbase ab, ob man mit seiner Firmenpolitik in die schwarzen Zahlen kommt.

Um aber das ganze Geschehen nicht zu trocken werden zu lassen, haben die Jungs von *Reline-Software* auch noch ein paar Action-Elemente in die Simulation eingebaut. So muß man zum Beispiel beim Einbringen der Ernte die Maschine mit dem Joystick in die richtigen Reihen bringen, um einen maximalen Ertrag zu gewährleisten.

Bis auf die Action-Sequenzen wird das ganze Programm vollständig mit der Maus kontrolliert. Die einzelnen Bereiche, sei es nun der Kontrollraum, die Satellitenkommunikation oder der Finanzsektor sind alle menügesteuert, was außerordentlich übersichtlich und praktisch ist. Auch die Grafik und der Sound sind bei der uns vorliegenden Vorabversion sehr gut gelungen.

Bleibt nur zu hoffen, daß die Endversion hält, was die Vorabversion verspricht. Bis dann... ■ *Dirk Fuchser*



GESTERN = MORGEN



BACK TO THE FUTURE III

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), PC, C-64, Amstrad, Spectrum, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Schuster-Elektronik. 4620 Castrop-Rauxel.

Die Drohung wurde Wirklichkeit: In BACK TO THE FUTURE III gibt's wieder wichtige Szenen des Films zum Nachspielen – eine schlimmer als die andere.

So muß z.B. in Level eins die gerade eingetroffene Lehrerin und spätere Geliebte von Doc Brown vor dem Fall in die Schlucht bewahrt werden, sodann wird die Szene an der Schießbude nachgestellt, Kämpfe auf dem Zug und eine Tortenschlacht runden das Geschehen ab. Abgesehen von der Tatsache, daß die Filmszenen zumeist ganz anders verliefen als sie für das Spiel nachgestellt wurden, bietet Back to the Future III Level für Level entsetzlich einfache Spielchen, die man heutzutage eigentlich niemandem mehr zumuten möchte.

Es ist auf die Dauer nicht besonders spaßig, per Stickbewegung nach oben oder unten diversen Wurfgegenständen oder Hindernissen auszuweichen; auch weiß ich nicht, ob der Reaktionstest beim Tortenwerfen oder an der Schießbude für atemlose Spannung sorgt. Ein weiterer Hemmschuh ist die katastrophale Programmierung des Spiels: Scrolling und Animation sind beim ST ca. 30% langsamer als beim Amiga, machen das Game damit allerdings spielbarer. Grafisch ist jedoch bei beiden Rechnern glatter Durchschnittsbrei angesagt: Müde Figuren ohne jede Eleganz samt grausiger Farbgegbung können einem die hohe Auflösung des Bildschirms madig machen. Und dann dieser Sound! Die ST-Fassung bringt glatte Klo-Akustik, beim Amiga gibt's immerhin 'ne annehmbare Titelmusik und ein paar lustige FX. Welche? Nun, wenn an der Schießbude die Enten getroffen werden, fangen sie – anscheinend vor Freude – an zu quietschen. . . ■

Michael Suck

	(Amiga/ST)
Grafik	4 4
Sound	5 3
Spielablauf	3 2
Motivation	3 3
Preis/Leistung	3 3



Öder geht's kaum noch (Fot: Amiga)

ANLEITUNGEN · KOMPLETTLÖSUNGEN · PLÄNE – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Galdregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Loom	L	-	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
NEW Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermill. (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

"L" und "P" in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG



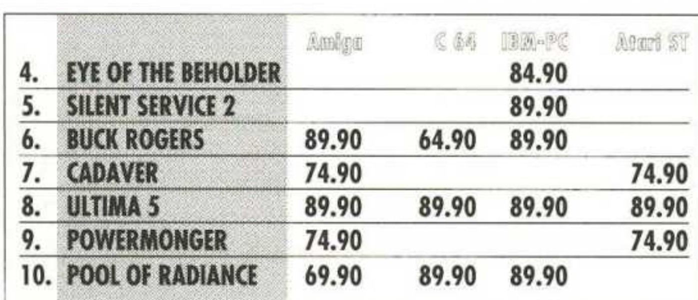
1 SECRET OF MONKEY ISLAND
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
PC VGA 89,90
PC EGA 69,90
- komplett deutsch -



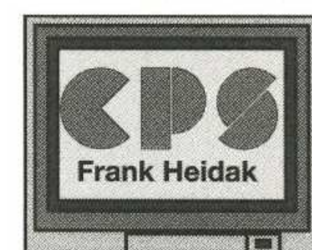
2 SIM EARTH
IBM PC 84,90
jetzt auch mit deutschen Bildschirmausgaben



3 CHAOS STRIKES BACK
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
incl. L und P 89,90



	Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4. EYE OF THE BEHOLDER			84.90	
5. SILENT SERVICE 2			89.90	
6. BUCK ROGERS	89.90	64.90	89.90	
7. CADAVER	74.90			74.90
8. ULTIMA 5	89.90	89.90	89.90	89.90
9. POWERMONGER	74.90			74.90
10. POOL OF RADIANCE	69.90	89.90	89.90	



Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!







SONDERANGEBOTE

		TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
ARCHON COLLECTION	E	ARC		19,90	
ARCTIC FOX	D	SIM			39,90
BAD BLOOD	D	ROL			49,90
BARD'S TALE 1 THE	D	ROL		24,90	
BARD'S TALE 1 + DUNGEON WIZARD	D	ROL		49,90	
BARD'S TALE 2 THE	D	ROL	49,90	29,90	49,90
BLOODWYCH	E	ROL		44,90	
CAVEMAN UGH-LYMPICS	E	SPO		24,90	39,90
DEJA VU	E	ADV		29,90	
DAM BUSTERS THE	D	SIM		49,90	
DUNGEON WIZARD	D	ROL		29,90	
EMERALD MINE 1	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 2	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 3 PROFESSIONAL	D	ARC	29,90		
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	D	SPO	49,90		
EYE OF HORUS	D	ARC		29,90	
FAERY TALE ADVENTURE THE	E	ROL		39,90	
FINAL WHISTLE FUER KICK OFF 2	D	SPO	39,90		
FLIGHT PATH 737	D	SIM	19,90		
FLUGSIMULATOR 2 KOMPL. DT.	D	SIM		49,90	
FOOTBALL MANAGER	E	SPO	19,90	14,90	
FOOTBALL MANAGER 2	D	SPO		29,90	29,90
GARRISON	D	ARC	29,90		
HOLLYWOOD POKER	D	STR		19,90	
IN 80 TAGEN UM DIE WELT	D	STR		9,90	
INFILTRATOR 2	D	ADV		29,90	
INTERNATIONAL KARATE	D	SPO		19,90	
JET	D	SIM	59,90	49,90	
JUMP JET	E	SIM		14,90	
KING'S QUEST 1, 2 oder 3 (je)	D	ADV	49,90		49,90
LAS VEGAS ROULETTE	D	STR			29,90
LORDS OF CONQUEST	D	STR			39,90
L.A. CRACKDOWN	E	ADV		24,90	
MERCENARY KOMPENDIUM	D	SIM	39,90		
MS. PACMAN	E	ARC			24,90
OMEGA	E	SIM	59,90		
PACMAN	E	ARC		14,90	
PHM PEGASUS	D	SIM		29,90	39,90
SECONDS OUT	E	SPO	19,90		
SILENT SERVICE	E	SIM		49,90	49,90
SKYBLASTER (3D-ACTION)	D	ARC	19,90		
SLAYGON	E	ROL	29,90		
STARWAYS	D	ARC	19,90		
TEENAGE QUEEN	D	STR	29,90		
THUNDERCHOPPER	E	SIM		49,90	49,90
TRACK & FIELD INCL. JOYPAD	E	SPO		39,90	
ULTIMA 3	D	ROL	59,90	39,90	
UMS SET INCL. 2 SCENERIES	D	SIM	59,90		
UP PERISCOPE	D	SIM		49,90	49,90
WHIRLIGIG	D	ARC	14,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
'NAM	SIM	84,90		84,90	89,90		
688 ATTACK SUBMARINE	SIM	74,90			84,90	J	J
A 10 TANK KILLER	SIM	89,90			94,90	J	
ADVANCED DESTROYER SIMUL.	SIM	84,90					
ALPHA WAVES	STR	74,90		74,90	74,90		
BACK TO THE FUTURE 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
BARD'S TALE 3 THE	ROL	74,90	69,90		79,90		
BATTLE COMMAND	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
BATTLEHAWKS 1942	SIM	69,90		69,90	69,90	J	
BETRAYAL	STR	84,90					
BUNDESLIGA MANAGER	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90	J	
CASTLE MASTER	ADV	74,90	44,90	74,90	84,90		
CHALLENGERS	COM	84,90	64,90	84,90	84,90		
CHAMPIONS OF KRYNN (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90		74,90		
CHESS SIMULATOR	STR	74,90		74,90	74,90		
CHIPS CHALLENGE	ARC	74,90	44,90	74,90			
CHUCK YEAGER 2.0	SIM	74,90					
COIN OP HITS 2	COM	84,90	54,90	84,90			
CURSE OF THE AZURE BONDS (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90		77,90		
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	ROL		79,90		89,90		J
DEUTSCHES AFRIKA KORPS	SIM		69,90				
DRAGON FLIGHT	ROL	84,90		84,90			
DRAGON WARS	ROL	74,90	49,90		89,90		
DUCK TALES	ARC	74,90			74,90		
DUNGEON MASTER (AM 1 MB)	ROL	74,90		74,90			
DUNKLE DIMENSION DIE	ROL		69,90				
D.A.K. SZENARIOS	SIM		19,90				
EDITION VOL.1	COM	74,90					
ELITE	SIM	74,90		74,90	74,90		
ELITE PLUS (NUR VGA)	SIM				94,90		J
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	ADV	84,90		94,90	94,90	J	
EPYX SPORTING GOLD	COM	74,90		74,90	74,90		
EYE OF THE BEHOLDER	ROL				84,90	J	J
F 16 COMBAT PILOT	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90	J	
F 19 STEALTH FIGHTER	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
F 29 RETALIATOR	SIM	74,90		74,90	74,90	J	
FLIGHT OF THE INTRUDER	SIM				94,90	J	
FLUGSIMULATOR 4	SIM				179,90	J	
FULL BLAST	COM	74,90	59,90	84,90	84,90		
GENGHIS KHAN	SIM	94,90			94,90		
GOLDEN AXE	ARC	74,90	44,90				
GRAND OVERT	STR	49,90					
GREAT COURTS 2	SPO	74,90					
GUNSHIP	SIM	84,90	79,90	84,90	94,90		
HARD NOVA	STR				84,90	J	J
HARPOON	SIM	99,90			119,90	J	
HIGH ENERGY	COM	84,90		84,90	84,90		
HILL STREET BLUES	STR	74,90					
IMPERIUM	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
INDIANA JONES 3 (LUCASFILM)	ADV	67,90		67,90	67,90		J
INDIANAPOLIS 500	SPO	74,90			74,90	J	J
INVEST	SIM	64,90	44,90	64,90	84,90		
ISHIDO	STR	74,90			84,90	J	
IT CAME FROM THE DESERT (AM 1MB)	STR	84,90			84,90	J	J
KICK OFF 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	J	J
KICK OFF PLAYER MANAGER	SPO	54,90		54,90			
KLAX	STR	49,90	44,90	49,90	74,90		
KNIGHTS OF THE SKY	SIM				94,90	J	
KRIEG UM DIE KRONE	SIM		59,90				
KRIEG UM DIE KRONE 2	SIM		59,90				
LAST NINJA 2	ADV	74,90					
LAST NINJA 3	ADV		49,90				
LEGEND OF FAERGHAIL	ROL	74,90		74,90	74,90		
LEMMINGS	STR	69,90		69,90			
LINKS	SPO				94,90	J	J
LOOM (LUCASFILM)	ADV	74,90		74,90	74,90		J
LORDS OF DOOM	ADV	74,90	49,90	74,90			
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SPO		44,90				
M 1 TANK PLATOON	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
MANAGER	SIM		44,90				
MANIAC MANSION	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90		
MIG 29 FULCRUM	SIM	94,90		94,90	94,90	J	
MIGHT & MAGIC 1	ROL		64,90		94,90		
MIGHT & MAGIC 2	ROL	89,90	64,90		89,90		
MONSTER PACK	ARC	69,90					
M.U.D.S.	SPO	74,90			84,90	J	
NAM	SIM				89,90		
NIGHT SHIFT	STR	59,90	44,90	59,90	59,90	J	J
OIL IMPERIUM	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90		
ON THE ROAD	SIM	74,90		74,90			
OPERATION STEALTH	ADV	74,90		74,90			
PANG	ARC	74,90	49,90	74,90			
PANZA KICK BOXING	SPO	84,90		84,90	84,90	J	
PGA TOUR GOLF	SPO	74,90			74,90	J	
PICK'N PILE	ARC				74,90		
PIRATES!	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90		
PLOTTING	STR	74,90	54,90	74,90			
POPULOUS	STR	74,90		74,90	74,90	J	J
POPULOUS PROMISED LANDS	STR	29,90		29,90	39,90	J	J
PORTS OF CALL	SIM	89,90			89,90		
POWERPACK	COM	74,90		74,90	84,90		
POWER UP	COM	84,90		84,90			
PUZZNIC	STR	74,90	49,90	74,90			
RALF GLAU EDIT. (HANSE,VERM.,YUP.)	COM	84,90	74,90		84,90		
RAILROAD TYCOON	SIM				84,90	J	J
RED BARON EGA/HD OD. VGA/HD	SIM				119,90	(J)	J
RED STORM RISING	SIM	74,90	69,90	74,90	94,90		
RENEGADE LEGION INTERCEPTOR	SIM				94,90		
REVELATION	STR	59,90			64,90		
RINGS OF MEDUSA	STR	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
SAVAGE EMPIRE THE	ROL				94,90	J	J
SCHWERT UND MAGIE 1 UND 2	ROL		39,90				
SCHWERT UND MAGIE 3 UND 4	ROL		39,90				
SECRET OF THE SILVER BLADES	ROL		79,90		89,90		J
SHANGHAI 2	STR				84,90	J	J
SIM CITY (AM 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90		
SIM CITY ARCHITECTURAL DISK 1 O. 2	SIM				44,90		
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SIM	44,90			44,90		
SIM CITY UND POPULOUS	SIM	84,90		84,90	84,90		J
SOCCERMANIA	COM	64,90	54,90	74,90			
SPEEDBALL 2	SPO	74,90					
STARFLIGHT 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90		
STARFLIGHT 2	ROL				89,90	J	
STERNE WIE STAUB	SIM		54,90				
SUPER MONACO GRAND PRIX	SPO	74,90	44,90	74,90			
SUPERCARS 2	SPO	74,90					
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ARC	74,90	54,90		74,90		
TEST DRIVE 3	SIM				84,90	J	J
THEIR FINEST HOUR	SIM	84,90		84,90	89,90	J	J
TRANSWORLD	SIM	74,90	49,90	74,90	84,90	J	
TURRICAN 2	ARC	74,90	44,90	74,90			
ULTIMA 3	ROL	59,90	39,90	89,90	89,90		
ULTIMA 4	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90		
ULTIMA 6	ROL		89,90		89,90	J	J
ULTIMA TRILOGIE (TEIL 1 - 3)	ROL		79,90		79,90		
UMS 2	SIM	84,90		84,90	94,90		
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DIE	ADV	74,90	44,90				
WAR LORD	SIM		49,90				
WAR LORD SZENARIO	SIM		19,90				
WILD WEST WORLD MIT SPIELBRETT	SIM	89,90					
WING COMMANDER	SIM				94,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS	SIM				49,90	J	J
WINGS	SIM	84,90					
WINNING TEAM	COM	84,90		84,90			
WONDERLAND	ADV	84,90			84,90	J	J
ZAK MC KRACKEN	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90		

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen-und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit

COMPUTER PROGRAMM SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7
5000 Köln 41

Bestellannahme:
0221/40 74 47
0221/40 68 88
0221/40 17 80
24 Stunden- Fax 0221/40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/40 24 93 - Di. und Do. von 17.30 - 19.00 Uhr
Kundendienst Software: 0221/400 01 27 - Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Hiermit bestelle ich für den Titel ....

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan/Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Programm/Modul
- ❑ Software-Test
- ❑ Zubehör/Hardware
- ❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name:....................................

Straße:....................................

Wohnort:....................................

Telefon:....................................

Computer:....................................

Kunden-Nr.:....................................

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- DM • Pläne: 15,- DM • Anleitung: 25,- DM

zuzüglich Versandkosten für	LösungshilfenSpiele/Zubehör	
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
VERSANDKOSTENFREI AB	45,00 DM	99,00 DM

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

DÄMONISCHES



DEMONIAK

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Palace, London, England, **Muster von:** Hersteller.

Dr. Cortex sieht schwarz. Genauer gesagt, hat er einen Riß im Universum entdeckt. Bald dämmert ihm die furchtbare Erkenntnis, daß DEMONIAK, Inkarnation alles Bösen, durch diesen Spalt aus seiner Parallelwelt schlüpfen wird. Furchtbare Pläne, und seine Invasion stehen bevor. So weit darf es nicht kommen, sagt sich der Doc. Schließlich war sein mächtiges Gehirn ungewollt an der Entstehung des Risses beteiligt. Flugs zitiert er vier Helden in sein Labor, weist sie ein und übergibt ihnen ihr Raumschiff. Demoniak muß aufgehalten werden!

Alan Grant hat sich für PALACES AMIGA-Spiel ein bluttriefendes Szenario ausgedacht. Nach dem Motto: „Wenn ich *Infocom* schon nicht nachahmen kann, muß es eben eine Spur derber sein", läßt er recht dubiose Charaktere auftreten. Dabei macht er auch vor den Hauptdarstellern nicht Halt. Wer kennt sich schon im Kopf von Flame, der - bei Bedarf - lebenden Fackel aus, und wie steht es mit Sondra, der Telepathin? Wie normal wirkt dagegen Stuntstar Johnny Sirius, dessen Part Ihr anfangs übernehmt. Ist Doc Cortex schon nicht zimperlich in der Wahl seiner Mittel, so kann man sich vor dem düsteren Madlock nur fürchten. Er haßt normale Sterbliche, brachten sie doch seine zauberkundige Mutter einst qualvoll um.

Doch halt: Dank eines Kniffes könnt Ihr tatsächlich in die Haut fast jeder Person schlüpfen - und, offen für eigene Ansichten, durch neue Perspektiven Informationen erlangen.

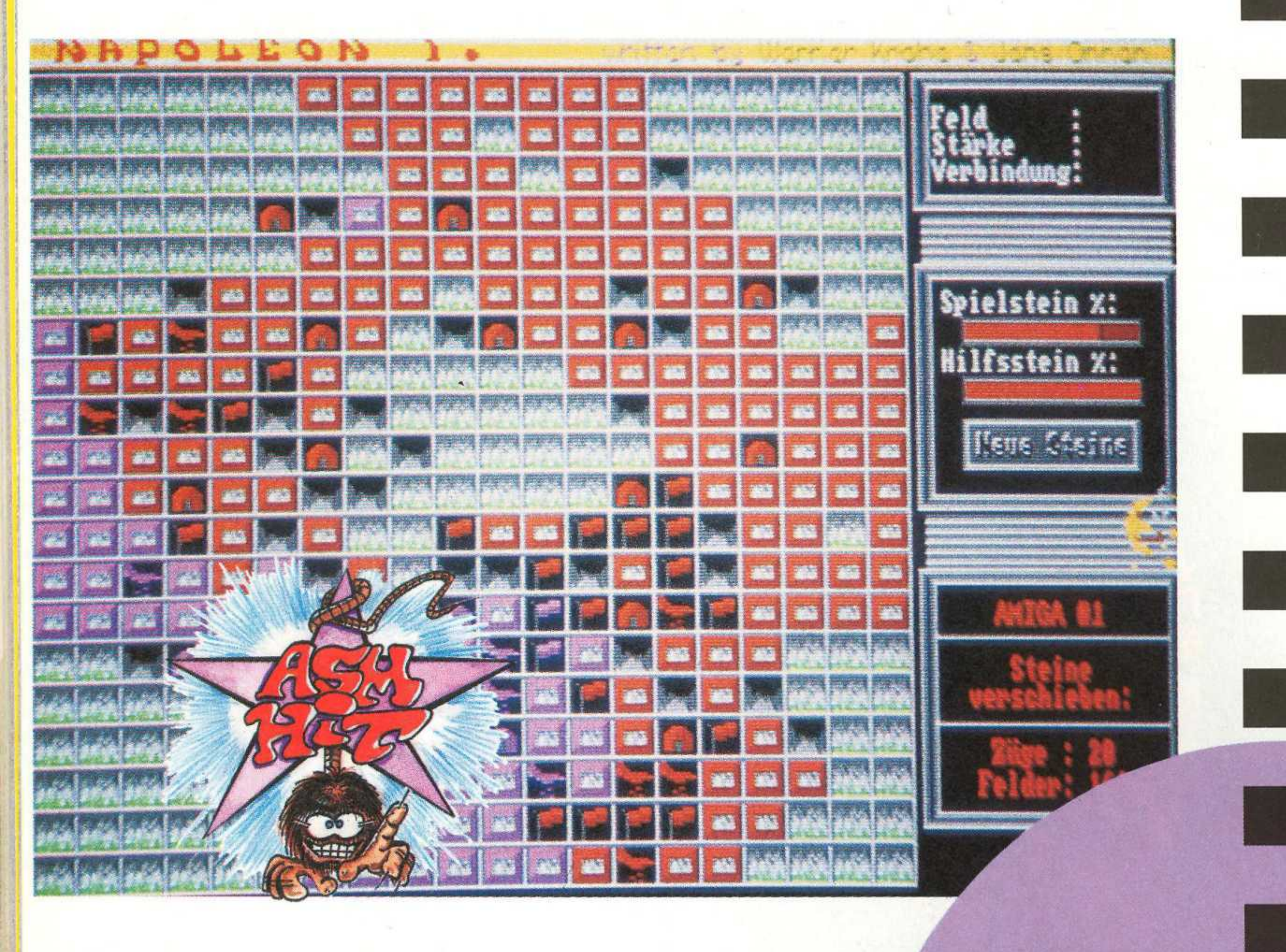
Anfangs mustern die Gefährten einander mißtrauisch. Nach und nach gewinnt Ihr jedoch (hoffentlich!) das Vertrauen der anderen. Erst dann führen sie einige Eurer Bitten aus und erzählen manche Dinge. Über den Rollentausch sollte man aber nicht die Zeit vergessen. Während Ihr Euch mit dem widerborstigen Gehirn des Raumschiffs herumschlagt (wer hat da nach dem *Hitchhiker* geschielt?), ist Demoniak nicht untätig.

Leider rauscht die animierte Einführung recht schnell vorbei. Um nichts zu verpassen, muß man sich schon das launig-ausführliche Handbuch zu Gemüte führen. Wer mag, kann Demoniak im reinen Textmodus trotzen. Die eigenwillig-markigen Bilder von Jo Walker, von denen wir Euch schon im Heft 5/91 einige vorstellten, unterstreichen aber die düstere Note des Adventures. In jedem Fall werden Eure Befehle in einem von den Textmeldungen getrennten Fenster angezeigt. Gewöhnungsbedürftig ist auch der Parser. Zwar sind „Mindread", „become" oder „follow" feine Optionen, doch an die guten, alten Abkürzungen („g" für *again*, „z" für *wait* usw.) hat man nicht gedacht. Eine umwerfende Neuerung, wie angepriesen, ist der Erstling der PURE FICTION-Serie gewiß nicht. Zumindest kann man aber den Text ausdrucken. Demoniak ist solide Arbeit, doch bleibt die ganz große Faszination aus. ■ *Eva Hoogh*

Grafik	7
Steuerung/Parser	7
Handlung	8
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	8




'90
DAS
MEGA-PACK!!
JAHRGANG ASM '90
10 AUSGABEN
KOMPLETT*
FÜR NUR
60,– DM
INCL. 1 SAMMELORDNER
Bitte
Bestellkarte
benutzen!
* solange Vorrat reicht





Größenwahn



NAPOLEON

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Magic Soft, **Muster von:** Magic Soft, 2320 Plön.

Tja, Größenwahn, Mut zum Risiko aber auch taktisches Kalkül braucht man schon, um bei NAPOLEON von MAGIC SOFT mit Erfolg anzutreten. Für die Realisation dieses Games zeichnen übrigens Werner Krahe und Jens Onnen verantwortlich, manchem werden sie von *Wild West World* und *Bundesliga Manager* bekannt sein.

Die Spielidee entspringt eigentlich einem typischen Brettspielkonzept, nur das dieses Game als normales Brettspiel nicht spielbar wäre, da es zu viele Parameter gibt, die man eben nur mit Computerhilfe in den Griff kriegen kann. Laut Handbuch soll es sich um eine Mischung aus Risiko und Schach handeln, ich finde jedoch, daß es mehr wie eine Mischung aus Risiko, Stratego mit einem Schuß Halma ist. Ziel ist es, die Kontrolle über das Spielbrett zu erlangen, indem man entweder 175 der 400 Felder erobert oder alle 16 Befestigungen, die hier Stationen heißen, besetzt. Gespielt wird entweder zu zweit, zu viert oder alleine gegen einen oder drei Computergegner. Es wird abwechselnd gezogen, daß heißt in der ersten Runde zieht Spieler eins zuerst, in der zweiten Runde zieht Spieler zwei zuerst und so weiter. Es stehen zwei Typen von Steinen zur Verfügung: Spielsteine und Hilfssteine. Den Spielsteinen ist immer ein Wert zugeordnet, der angibt, über welche Kampfkraft sie verfügen, beziehungsweise wie weit sie noch marschieren können. Dieser Wert ist maximal fünf, so daß ein Stein maximal vier Felder bewegt werden kann. Wenn er aber über eine weite Strecke bewegt wird, leidet natürlich seine Kampfkraft, aber keine Panik, am Ende einer jeden Runde erhöht sich der Wert aller Spielsteine um einen Punkt. Die Hilfssteine nehmen nicht am eigentlichen Kampfgeschehen teil, aber sie erhöhen die Kampfkraft der Spielsteine, wenn sie in ihrer Nähe stehen. Auch können die Hilfssteine so weit wie man will bewegt werden, aber nur im Rahmen der zur Verfügung stehenden Gesamtzugzahl.

»Napoleon – das Richtige für Wohnzimmerstrategen!«

Das mag alles ein bißchen verwirrend klingen, aber nach einem Blick in die Anleitung und dem Anschauen einer Demonstrationspartie ist sicherlich alles klar. So gut wie die Anleitung ist die Grafik nicht, aber man kann doch durchaus mit ihr leben. Da das Spielfeld 400 Felder umfaßt, ist es verständlich, daß die einzelnen Felder, und somit auch die Steine, recht klein geraten sind. Die geringe Größe der Steine ist auf Dauer etwas anstrengend für die Augen, und auch die Bedienung mit der Maus ist manchmal ein bißchen fummelig. Wenn man einen Bedienungsfehler begeht, wird man jedoch vom Programm mit digitalisierten Bildern und einem kleinen Kommentar darauf aufmerksam gemacht. Nachdem ich mir eine Demonstrationspartie angeschaut hatte, machte ich mich daran, es mit dem Computergegner aufzunehmen. Und da Vorsicht die Mutter der Porzellankiste ist, spielte ich ersteinmal auf der Anfängerstufe. Nach 29 Spielrunden, die etwa eine Stunde in Anspruch nahmen, hatte ich den Sieg in der Tasche. Danach zeigte mir eine kleine Statistik, wie ich meinen Feldzug ausgeführt hatte.

Besonders nett stelle ich mir ein Spielchen Napoleon mit ein paar Kumpels und einer Kiste Bier vor, das könnte ein recht vergnüglicher Abend werden. Aber auch wenn man mit dem Compi vorlieb nehmen muß, macht das Game recht viel Spaß und kann sicherlich auch über einen längeren Zeitraum hinweg begeistern. Nicht zuletzt spielt auch der Preis bei der Bewertung eine wichtige Rolle – fünfzig Märker sind echt preiswert, besonders wenn man bedenkt, daß sich auch die Preise der meisten Brettspiele in dieser Größenordnung bewegen. Schreibt mal 'ne Postkarte, wenn ihr euch mit Napoleon auf Elba abgesetzt habt... ■

Dirk Fuchser

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Anleitung	8
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



BATTLE BOUND

System: Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** On-Line, London, England, **Muster von:** Hersteller.

Beim Blick auf die Verpakkung kommt man sofort ins Grübeln: Woher kenn' ich das Bild nur? Nach ein paar Minuten des Nachforschens hatte ich das Orginal vor mir: Die ASM 7/88. Pfui, Pfui, Pfui!

BATTLE BOUND aus dem relativ neuen Hause ON-LINE kommt also mit einem geklauten Titelbild daher. Na, wenigstens haben sie beim Titelklau Geschmack bewiesen (kleiner Scherz). Worum geht es eigentlich? Wieder mal darum, eine holde Maid aus den Händen übler Schurken zu befreien. Bis der Held jedoch die Fesseln seiner Angebeteten lösen kann, muß er eine große Zahl von Feinden, die alle aussehen wie eine Mischung aus Hulk Hoogan und Jung Siegfried, ins Jenseits befördern. Dies tut er zumeist, indem er ihnen eine Wurfaxt vor die Rübe hämmert. Wenn Calumn, so heißt der Held, drei Treffer erzielt hat, ist der Feind fürs erste erledigt, steht aber bald wieder auf. Erst nach dreimaligem Abschlachten, dieser Ausdruck ist nicht übertrieben, schaut sich der Gegner endgültig die Radieschen von unten an. Macht also mindestens neun Wurfäxte pro Feind – bei der Anzahl von Feinden, die im Laufe der Zeit ausgeschaltet werden müssen, sollte Calumn eigentlich einen Wagen voller Äxte mitführen.

Außer den Widersachern in Menschengestalt begegnen unserem Helden auch noch viele madenartige Geschöpfe, die man einfach überspringen kann, jedenfalls konnte ich nicht rausfinden, ob und wie man sie bekämpfen soll. Des weiteren muß Calumn auch noch mit Widrigkeiten in Form von zu überspringenden Löchern im Boden und Dornen, die unvermittelt aus dem Boden auftauchen, fertigwerden.

Das Ganze geschieht mehr ruckelnd als scrollend, und spätestens nach dem zwanzigsten Auftritt von Jung Siegfried fragt man sich dann doch, was das soll. Der Sound hört sich übrigens auch „ausgeborgt" an. Micha meinte, er entspräche einem Stück von Level 42. Während des Games beschränkt er sich aber auf ein dauernd wiederkehrendes und mit der Zeit recht nerviges Sample. Die Anleitung ist knapp, aber ausreichend und verständlich, wenn auch in Englisch abgefaßt.

In Summa: Uralte Story, ödes Gameplay, durchschnittliche Grafik und mieser Sound... muß nicht sein.

Dirk Fuchser ■

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Au weia . . .

FIRMENPROFIL ★ ★ ★ ★ ★

5 Jahre Korona-Soft: Das wird gefeiert!

Erinnern Sie sich noch an Programme wie „Yie Ar Kung Fu", „Airline", „The Sentinel", „Paperboy" oder das legendäre „Samantha Fox Strip Poker"? In dieser Zeit formierte sich ein damals noch sehr kleines Versandhandelsunternehmen für Computerspiele: KORONA-SOFT. Heute zählt KORONA-SOFT zu den größten und hat außerdem ein 600qm-Ladengeschäft mit vier weiteren Mitarbeitern. Am 1. Juni gibt s nun im Laden in Gütersloh eine nette Jubiläumsfete. Wer zusammen mit dem KORONA-SOFT-Team die Wutz fliegenlassen will, ist herzlich eingeladen, am 1. Juni in den Laden zu kommen und mitzufeiern.

Außerdem spendiert Andreas Plaßmann, Chef von KORONA-SOFT, zu diesem Anlaß jedem ASM-Leser einen Warengutschein (in diesem Heft). 5 Jahre ist im Software-Business schon eine beachtlich lange Zeit. Plaßmann erinnert sich heute noch schmunzelnd an die Anfänge zurück, als der Versandhandel noch ein „Einmann-Betrieb" war. „Von acht bis 18 Uhr abends habe ich mit den Kunden telefoniert und von 18 bis 24 Uhr die Päckchen gepackt", sagt er, und man merkt ihm doch an, daß er froh ist, heute etwas früher Feierabend zu haben.

Von Anfang an setzte Plaßmann auf guten Service: „Zufriedene Kunden kommen wieder, und wir haben heute noch sehr viele Leute, die uns über die ganzen Jahre treu geblieben sind. Das macht Spaß!"

Ein Jahr nach der Gründung wurden Kundenbetreuung und Versand für einen allein zuviel, und Bärbel Siebart kam als Mitarbeiterin hinzu. Schnell wuchs die junge Firma weiter, so daß mit Susi Syring die Kundenbetreuung erneut ergänzt wurde.

Zu diesem Zeitpunkt war KORONA-SOFT längst kein „Schlafzimmer-Versender" mehr. Regelmäßig zweimal im Jahr erschien der Katalog über das Gesamtprogramm. Das Software-Lager war schon recht stattlich, und Aufträge konnten immer schon am selben Tag ausgeliefert werden, wenn das Spiel lieferbar war. „Das ist im Software-Versandhandel sehr wichtig", sagt Plaßmann, „denn nach einer Bestellung will man das Programm doch so schnell wie möglich zu Hause haben. Wenn ein aktuelles Spiel lieferbar ist, wird jede Bestellung, die morgens reinkommt, noch am selben Tag rausgeschickt." Schließlich erweiterte Andreas Plaßmann noch einmal: Am 1. Juni 1990 eröffnete er in Gütersloh ein großes Ladengeschäft, das neben Computer-Software auch Videospiele und Hardware im Angebot hat. „Das gute am Ladengeschäft ist, daß sich hier jeder die Software vorher anschauen kann, wenn er ein Programm kaufen möchte", sagt Plaßmann. Dafür wurde extra eine „Testecke" eingerichtet, und die zwei Computerfreaks Jürgen und Martin sind seitdem ebenfalls bei KORONA angestellt. Beiden macht die Arbeit im Laden großen Spaß. „Der Laden ist bombig", meint Jürgen, der sich immer sofort auf die neueste Software stürzt und eine Art „hausinterne Bewertung" durchführt. „Dann können wir nämlich auch die Leute am Telefon gut beraten, die nicht selbst kommen können, um das Spiel zu testen." Andreas Plaßmann ist mit seinen Mitarbeitern sehr zufrieden. „Die sind so richtig engagiert und mischen den Laden so richtig auf." Ihn selbst hat's deshalb ja auch in das Software-Business getrieben. „Ich habe mein Hobby zum Beruf gemacht. Die Software-Branche ist jung und flexibel, da ist noch Platz für neue Ideen", sagt er. „Außerdem finde ich die ganze Unterhaltungselektronik toll. Es hat mich nie gekümmert, was andere Leute für „vernünftig" halten. Gartenarbeit ist vielleicht vernünftig, macht aber weniger Spaß! Am liebsten würde er noch einen zweiten Softwareladen aufmachen und den Versandhandel noch vergrößern. „Doch jetzt feiern wir erstmal", sagt Plaßmann, und zwinkert mit den Augen. Am 1. Juni ist bei uns was los. Das kann ich jetzt schon versprechen!" ■

HINE






AB 7. JUNI 1991 AM KIOSK...
DAS ST
ARKE S
TÜ CK
SPECIAL
SONDERAUSGABE 12
aktueller software markt
SPECIAL
SECRET SERVICE
TIPS & LÖSUNGEN
Quest For Glory II
1001 Geheimnisse
- alle gelüftet!
Space Quest IV
Rise Of The Dragon
Secret Of The Silver Blades
Savage Empire
Turrican II
und vieles mehr...
NEU!
Game Gear jetzt offiziell!
Großer Bericht im Sonderteil...
Riesen-Kengi zu verlosen!!
...AB SOFORT AUCH IM ABO ERHÄLTLICH

Das wäre ihr Preis gewesen . . .



GLÜCKS-RAD

System: PC, Amiga (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 50/40 DM (PC/Ami.), **Hersteller:** Gametek, **Muster von:** PCSL, 8000 München 71.

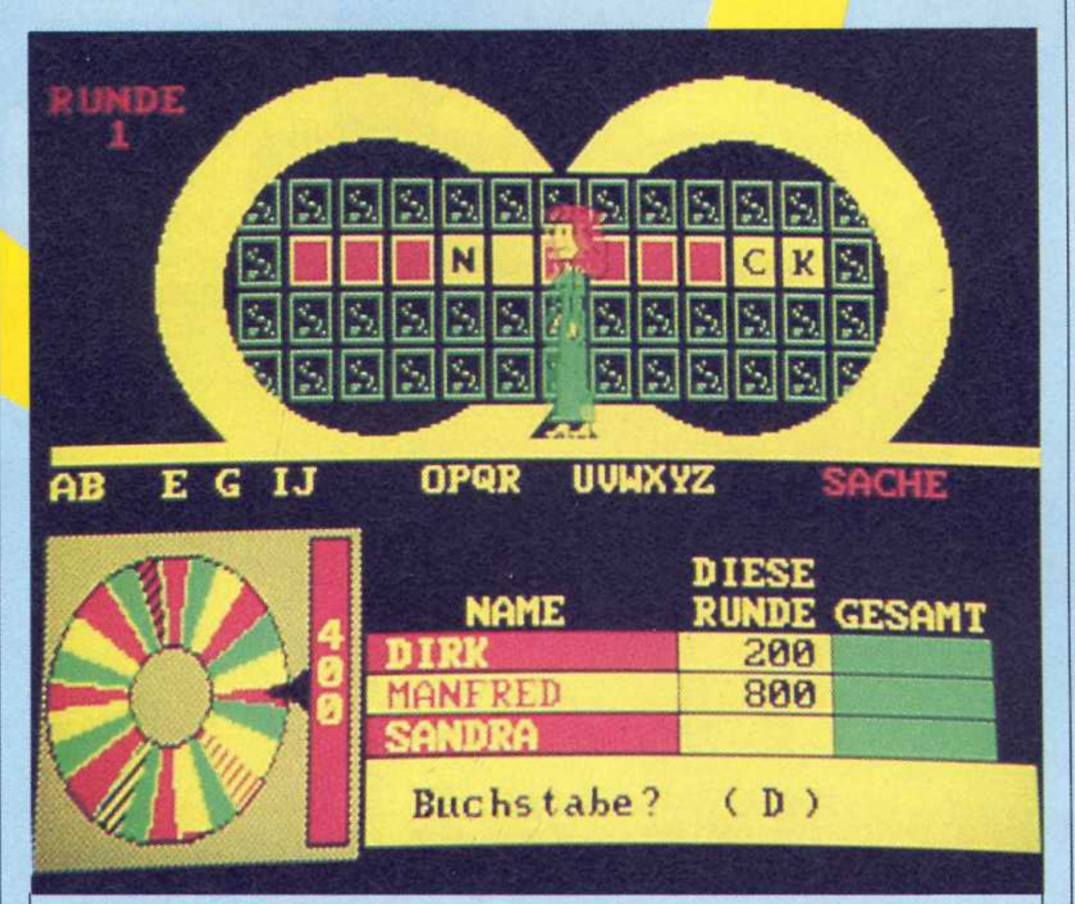
Wer immer noch nicht genug hat von den vielen Quizshows im Fernsehen, oder sich schon tausendmal beworben hat, ohne je genommen zu werden der spielt GLÜCKSRAD jetzt zu Hause. GAMETEK hat diese allabendlich wiederkehrende Gameshow jetzt auch computerisiert. Im großen und ganzen läuft das Computerspiel genauso ab, wie im Fernsehen, mit dem einen Vorteil, daß man sich das Geseiere der Moderatoren erspart. Aber was wäre Glücksrad ohne Maren Glitzer, die vor der Rätselwand auf-, und abmarschiert, die Buchstaben umdreht, den Kandidaten die Daumen drückt und bei richtiger Auswahl eines Buchstabens Beifall spendet. Ach, übrigens, Maren trägt auch heute keinen BH von der Firma XYZ. Wohltuend macht sich auch das Fehlen der Werbeeinblendungen bemerkbar, das Spiel ist auf einmal viel flüssiger. Gibt's eigentlich noch jemanden, der das Glücksrad noch nicht kennt? Ah ja, dort hinten meldet sich jemand. Passen sie auf, ich erklärs ihnen: An der Wand sehen Sie einen Begriff, vielmehr Sie sehen ihn noch nicht, denn es ist Ihre Aufgabe ihn zu erraten (Ha, Ha, Ha). Jetzt drehen Sie am Rad und kommen hoffentlich auf einen hohen Betrag. (Publikum: tausend, tausend). Nein, es hat nicht ganz gereicht – nur 750 DM. Nennen sie einen Konsonanten Ihrer Wahl, und wenn er erscheint, wird der Betrag auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Wenn nicht, ist der nächste Kandidat an der Reihe. Wenn Sie den Begriff erraten, dürfen Sie für das erspielte Geld in unserer Gewinnboutique einkaufen.

Der letzte Punkt ist leider nicht mit ins Computerspiel eingebaut worden, man spielt eben um des Spielens Willen. Sind die drei Spielrunden um, kommt der Kandidat, der das meiste Geld erspielt hat, in die Bonusrunde. Ist soweit alles klar? Bleiben Sie dran, wir kommen in einer Minute wieder.

Die Umsetzung auf die verschiedenen Systeme ist sehr unterschiedlich ausgefallen: Beim Amiga kommt schon fast Studioatmosphäre auf, dabei hat leider die Größe der Ratewand ein wenig gelitten. Außerdem ist Maren Glitzer viel dicker als in der Wirklichkeit. Die Grafik der PC-Version ist allerhöchstens als mäßig zu beurteilen, dafür aber sehr übersichtlich. Bedient wird die Amiga-Version komplett mit der Maus, nur das Eingeben des erratenen Begriffs geschieht per Tasten. Die PC-Version wird vollständig mit den Tasten kontrolliert, außerdem gibt es hier ein Zeitlimit. Die Entscheidung, ob man dreht, einen Vokal kauft oder löst muß innerhalb von zehn Sekunden getroffen sein. Beide Versionen können allein, zu zweit oder zu dritt gespielt werden. Spielt man alleine, so ersetzt der Computer die fehlenden beiden Kandidaten. Diese Computerkandidaten haben erfreulicherweise recht viel Pech beim Drehen, so daß der User häufiger an die Reihe kommt. Überdies stellen sich die Computerkandidaten bei der Buchstabenauswahl recht dämlich an. So bin ich beim Testen fast immer in die Bonusrunde gekommen, das angelobte Rennmotorrad habe ich leider nie gewonnen, sondern nur so eine doofe Kücheneinrichtung.

Die erfolgreichsten Spieler werden auf einer Bestenliste verewigt, wenn man immer mit dem gleichen Namen spielt addieren sich die Gewinbeträge. Mit Glücksrad bleibt der User nicht lange alleine, kaum das ich mit dem Testen angefangen hatte, wollte fast jeder auch mal mitspielen. Im Fernsehen langweilt mich diese Game schon, aber auf dem Computer macht es echt viel Spaß. Auch der Preis bewegt sich noch in einem akzeptablen Rahmen – er ist sozusagen heiß. Glücksrad ist die ideale Alternative für alle diejenigen, deren Bewerbung nicht berücksichtigt worden ist, die schon mal trainieren wollen oder für die wenigen, armen Menschen, die bis jetzt noch nicht in den Genuß des kommerziellen Fernsehens gekommen sind und endlich mal mitreden wollen.

Unser heutiger Werbepartner ist das ASM-Computermagazin. ■ *Dirk Fuchser*



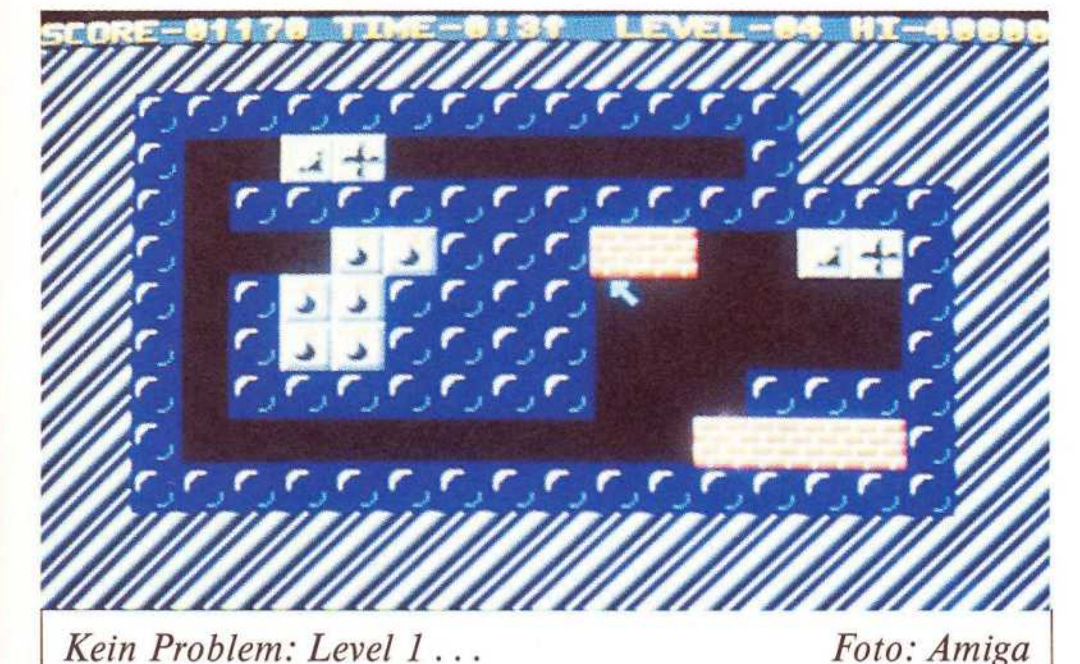
Die PC-Grafik ist nicht gerade umwerfend. (Foto: PC)



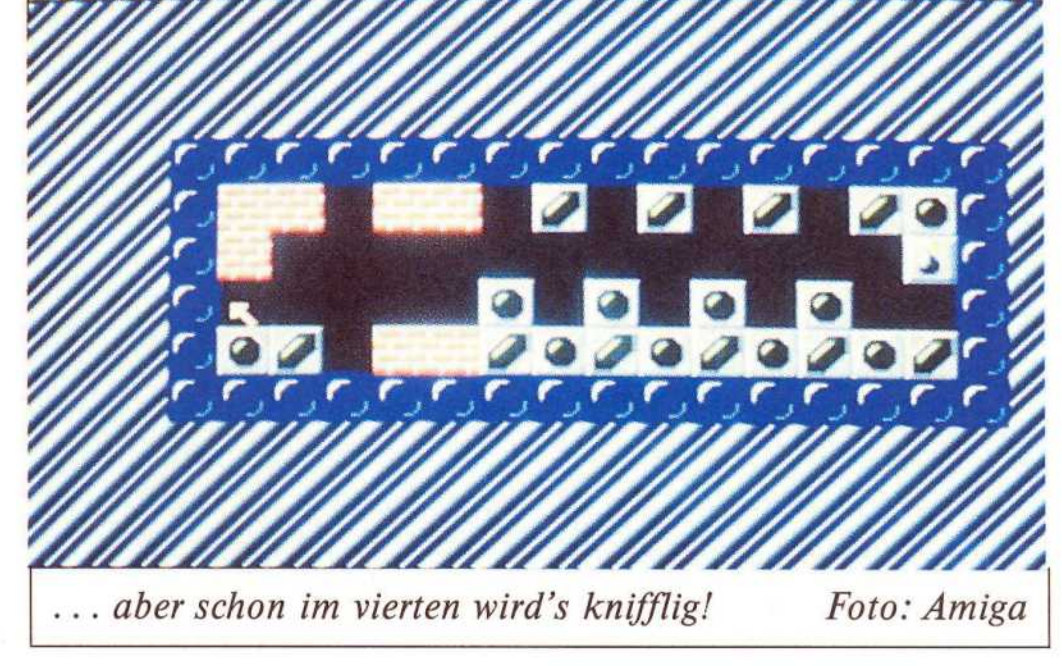
Das sieht schon etwas besser aus! (Foto: Amiga)

PC/Amiga	
Grafik	**5/6**
Anleitung	**9/9**
Spielaufbau	**9/9**
Motivation	**10/10**
Preis/Leistung	**10/10**

Vor der Mauer auf der Lauer



Kein Problem: Level 1 . . . *Foto: Amiga*



. . . aber schon im vierten wird's knifflig! *Foto: Amiga*

Die Plöner Firma SOFTWARE 2000 haut uns wirklich ein Logik-Game nach dem anderen um die Ohren! Nach LETTRIX, KENGI und CUBULUS folgt nun SHIFTRIX. Bisher liegt uns ein Demo vor, das zwar grafisch nicht ganz so attraktiv wirkt, aber der Schein trügt. 100 Level sind angekündigt, die -so wie's bisher aussieht – eine echte Suchtgefahr darstellen werden! Fans dieses Genres könnten sich theoretisch ein Abo bei dem Label einrichten lassen. Denn: Mit SHIFTRIX ist das Thema Logik für das Holsteiner Softwarehaus noch lange nicht gegessen. Noch einige Games dieser Art werden in nächster Zeit folgen, wie die Firmenleitung gegenüber der ASM verlauten ließ.

David Copperfield , der wohl größte Magier dieser Erde, hat die Chinesische Mauer durchschritten. Die Wissenschaft war verblüfft, die elektronischen Meßgeräte, die Energiefelder sichtbar machen, bestätigten es eindeutig. Unerklärlich, der absolute Wahnsinn! Copperfield *kann* kein Mensch sein. Und eben deshalb wird es wohl auch nie geschehen, daß sich David an einen Compi setzt, und ihm noch dazu das neueste Logik-Game der Firma SOFTWARE 2000 in die Hände fällt. Denn er wäre wohl der einzige, der die Programmierer aus Plön auf's Kreuz legen könnte.

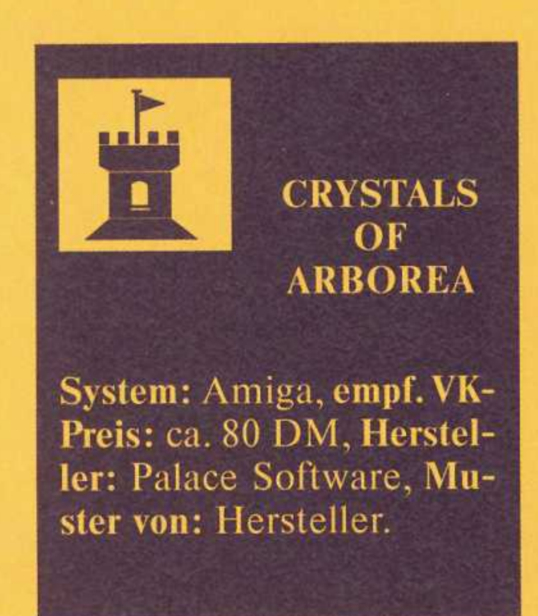
SHIFTRIX ist der Titel des vierten Denkspieles, der in den letzten Monaten erschienenen Reihe. Je nach Level erscheinen unterschiedlich geformte Kästen, in denen sich eine gerade Anzahl Steine befinden. Diese Steine tragen unterschiedliche Symbole. Per Mausklick lassen sich die Würfel verschieben. Und zwar rutschen sie immer bis zum nächsten Hindernis, es sei denn, sie stoßen auf einen Stein – und das ist der Sinn des Spieles -, der das gleiche Symbol trägt. Dann nämlich verwandeln sich beide in eine geschlossene Mauer.

Um einen Level beenden zu können, müssen alle Steine in Mauern verwandelt werden.

Das ist natürlich recht schwierig, wenn man einen der Steine durch Mauern eingeschlossen hat. Wobei ein oder zwei Patzer erlaubt sind, da sich in jedem Level auch Bomben befinden, mit denen irrtümlich gesetzte Mauern weggesprengt werden können. Der Spieler muß also sein Hirn schon ein bisserl anstregen, ehe er einen Zug macht. Allerdings muß er dies auch möglichst schnell tun, denn das gesetzte Zeitlimit läßt keine gedanklichen Ausschweifungen zu. ■

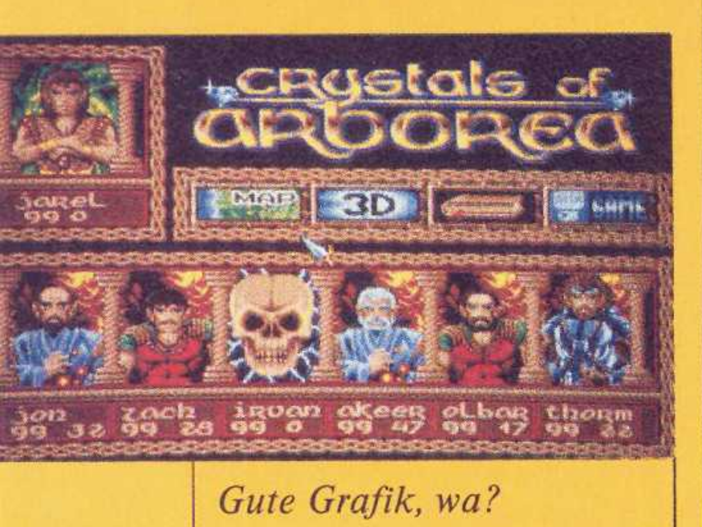
SANDRA ALTER

Wir sind hinausgegangen . . .



CRYSTALS OF ARBOREA

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Palace Software, **Muster von:** Hersteller.



Gute Grafik, wa?

. . . nicht etwa den Sonnenschein zu fangen, sondern um die vier Kristalle zu finden und sie ordnungsgemäß in ihren Türmen abzuliefern. Nur so kann die Kristallwelt gerettet werden. Sind aber die schwarzen Elfen von Morgoth schneller und finden die Kristalle zuerst, dann gute Nacht. Das Palace Software mit Crystals of Arborea ein guter Wurf gelungen ist merkt man schon nach wenigen Augenblicken. Ein Blick auf die wunderschönen Grafiken sagt hier mehr als tausend Worte. Die Bezeichnung Adventure-Game wird diesem Spiel im übrigen nicht gerecht, da es auch Strategie und Rollenspielelemente beinhaltet. Doch kommen wir zum Spielablauf: Man macht sich hier nicht alleine auf den Weg, sondern mit sechs Gefährten, die man nach seinen eigenen Vorstellungen auswählen beziehungsweise zurechtbiegen kann. Ich habe mich dabei immer für einen ausgewogenen Mix aus den drei zur Verfügung stehenden Kategorien, Krieger, Bogenschütze und Magier entschieden. Außerdem muß man sich dann noch entscheiden, wie man die zur Verfügung stehenden „Eigenschaftspunkte" auf die Eigenschaften der einzelnen Figuren verteilt. Hierbei sollte man immer eine der Gestalten in einer Eigenschaft besonders hervortreten lassen, so daß man auf alle Eventualitäten entsprechend mit einer der Spielfiguren reagieren kann. Wem das alles zuviel Abcheck ist, kann sich auch eine vom Computer zusammengestellte Party zuweisen lassen.

Soviel zum Thema der sechs Mitreisenden. Der Held, Prinz Jarel, muß im Gegensatz zu den anderen Spielfiguren vom Spieler in einem besonderen 3-D-Modus bewegt werden. Kann man den Gefährten auf der Landkarte einen Zielpunkt zuweisen, den sie dann selbstständig ansteuern, muß man den Helden eben selbst dorthin bringen. Dieser 3-D-Modus ist einer der Highlights des ganzen Games, denn er ist grafisch außerordentlich gut gelungen. Man sieht die Landschaft aus der Perspektive des Prinzen und bewegt sich dementsprechend vorwärts, nach links, rechts und so weiter. Ich habe dabei die Erfahrung gemacht, daß man am schnellsten vorwärts kommt, wenn man einen der Gefährten auf ein Ziel „programmiert" und ihn dann einfach begleitet. So erspart man sich das lästige Nachschauen in der Karte. Meistens habe ich die ganze Party zusammengehalten, was zwar die Entdeckung der Kristalle verlangsamt, aber große Vorteile hat, wenn es zu einem Kampf kommt.

Die Kämpfe spielen sich etwas anders ab, als sonst bei Adventures üblich. Es wird hier zwar auch in einem rundenbezogenen Kampfsystem gefightet, was aber viel einfacher und übersichtlicher von der Hand geht als bei anderen Games dieses Genres. Die Kampfsequenz erinnert dabei ein bißchen an ein Brettspiel und macht auch die strategische Komponente des Ganzen aus. Es gilt hierbei die Figuren auf dem „Kampfraster" so zu positionieren, daß sie ihre Waffen optimal zum Einsatz bringen können, ohne selbst allzu großen Schaden zu nehmen. Jede Runde muß dann für jeden Charakter entschieden werden, ob er sich bewegen oder kämpfen soll. Wenn ein Magier einen Zauberspruch sprechen soll, muß er sich zum Beispiel eine Runde konzentrieren, daß heißt er ist zur Untätigkeit verdammt. Die Kampfsequenzen, wie auch der Rest des Games werden komplett mit der Maus gesteuert. Die Steuerung, sowie die Grafik und auch der Sound verdienen allesammt das Prädikat sehr gut. Der einzige Kritikpunkt, den ich anzumerken hätte, sind die längeren Ladezeiten, wenn man zwischen 3-D-Modus und Normalmodus umschaltet. Das ist jedoch verständlich, wenn man die hohe Qualität der Grafiken bedenkt.

Zusammenfassend kann man dieses Spiel als ein Adventure bezeichnen, daß sich in allen Beziehungen wohltuend vom Rest abhebt und sicher auch auf längere Sicht viel Spielspaß garantiert. ■

Dirk Fuchser

ASM Hit

»Adventurespaß vom Feinsten – die Crystals of Arborea strahlen in allen Farben des Regenbogens.«

Grafik	**11**
Parser/Steuerung	**10**
Handlung	**9**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**



Die Tronics auf der Fahrt in die Redaktion

OH, mein Gott . . .



SUPER-CARS II

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** Hersteller.

. . . rufe ich aus, und zwar in dem gleichen Tonfall wie Higgins in der TV-Serie Magnum. Warum hat es wieder mal mich erwischt? Manfred wird schon wissen, warum ich dieses Game testen muß, obwohl er den Vorabbericht geschrieben hat.

Und er hatte ja so recht. „Only GREMLIN can do this", so heißt der Werbeslogan der Hersteller von SUPERCARS II, der in diesem Zusammenhang schon fast wie Antiwerbung wirkten könnte. Aber kommen wir zur Sache.

Es handelt sich hierbei um ein Autorennspiel, wobei die Konkurrenten nicht gerade zimperlich miteinander umgehen. Um die Gegner von der Piste zu schubsen, sind nämlich allerlei Sachen erlaubt, die man aus der Sportschau nicht kennt. So sind die Autos mit verschiedenen Waffen ausrüstbar, die man in einem Shop käuflich erwerben kann. Hier erhält man auch extrastarke Triebwerke, Nitrobooster und so weiter. Das nötige Geld dafür bekommt man, je nachdem, wie man auf der Piste abschneidet. Knete erhalten die ersten Zehn des Rennens; WM-Punkte bekommen lediglich die ersten fünf Drivers.

Das eigentliche Geschehen bekommt man aus der Vogelperspektive zu sehen, was ich persönlich a priori schon als nachteilig empfinde. Beim ersten Trainingslauf startet man, wie das bei Rennspielen so üblich ist, aus der letzten von zehn Startpositionen. Sodann ertönt auch schon das „Motorengeräusch", was sehr an den Klang einer Motorsäge erinnert und sich stark vom Titel-Sound (super!) abhebt, von der Wirklichkeit aber Lichtjahre entfernt ist. Im Gegensatz zum Ohr wird das Auge jedoch erfreut, und zwar mit detailreicher, liebevoll gestalteter Grafik, die obendrein auch noch astrein scrollt. Auch ist hier eine Zweispieleroption anwählbar, wobei jeder Pilot eine Hälfte des Bildschirms zugeteilt bekommt.

Doch nun zum Hauptkritikpunkt, der die gute Grafik stark im Wert mindert: Die Steuerung! Die Steuerung? Na gut, es hat sich einiges getan im Vergleich mit der Vorabversion, aber das Nonplusultra auf dem Gebiet der Steuerungen ist es sicherlich (immer noch) nicht. Warum, so frage ich mich, ist es nicht möglich, ein solches Game mit einer Maussteuerung auszustatten? Außerdem fand ich die Fähigkeit des Wagens, sich auf der Stelle zu drehen, mehr als befremdlich. So ist es dann auch kaum verwunderlich, daß man dauernd in die Begrenzung kracht. Das Wort „anbandeln" bekommt in diesem Zusammenhang eine ganz neue Bedeutung. Mit einiger Übung gewöhnt man sich an fast alles, so auch an diese Steuerung. Es ist schon ein echter Jammer, daß diese hervorragende Grafik, die besser als die aller vergleichbaren Spiele ist, durch die gewöhnungsbedürftige Steuerung etwas im Wert gemindert wird. Vielleicht wird dieses Manko bei Supercars III, wenn es das eines Tages gibt, ausgemerzt.

Mein Vorschlag hierzu wäre, die Steuerung per Maus abzuwickeln, was sicherlich ein präziseres Lenkverhalten ermöglichen würde. Bis es soweit ist, begnügen wir uns mit diesem Teil der 'Serie', bei dem man Euch nur zurufen kann: „Üben, üben, üben. . . ■

Dirk Fuchser

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



CUBULUS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön/Holstein, **Muster von:** Hersteller.

DAS DING MIT DEM DREH

Ob in klein oder groß, ob das Original oder eine Kopie – bestimmt hat ihn jeder von Euch schon einmal in der Hand gehabt: Rubik's Cube, besser bekannt als „Zauberwürfel". Er machte seinem Namen alle Ehre. Millionen junger und alter Menschen drehten und wendeten dieses Ding. Man könnte fast schon sagen, daß Rubik mit seiner Erfindung eine wahre „Volksseuche" ausgelöst hat. Vor zehn, zwölf Jahren war es ein völlig normaler Anblick: nicht ansprechbare Personen im Cafe, Bus oder Wartezimmer – das vertrackte kleine Ding ließ die Dreher jegliches Geschehen um sie herum vergessen.

Umso verwunderlicher, daß über ein Jahrzehnt lang keiner der Herren Softwareproduzenten auf die Idee kam, diese geniale Erfindung für sich zu vermarkten. In diesem Jahr ist es nun doch geschehen: der verflixte Kasten wurde verpixelt. Früher ließ Rubik die Menschen drehen, heute läßt SOFTWARE 2000 sie zeitgemäß Mausklicken – CUBULUS heißt der Spaß.

Vier, neun, 16 oder 25 im Quadrat angeordnete bunte Kästchen, jedes von ihnen nochmal in fünf mal fünf Würfel unterteilt, sorgen dafür, daß der Spieler mit relativ starker Rauchentwicklung in Kopfhöhe zu kämpfen hat. Jetzt mag es natürlich Leute geben, die von sich behaupten, den Zauberwürfel in Minutenschnelle lösen zu können. Dieser Behauptung hat die Plöner Softwareschmiede jedoch ein recht knackiges Argument entgegenzusetzen: Vier Schwierigkeitsgrade, unterteilt in 9.999 (!) Variationsmöglichkeiten.

Auf der Bildfläche erscheint jeweils das Quadrat, das es zu verschieben gilt. Links daneben findet man ein Menü, in dem Schwierigkeitsgrad, Zeitlimit, Zwei-Player-Mode und die Highscoreliste angewählt werden können. All' dies ist grafisch ansehnlich, in schönen Farben dargestellt. Die Spielzeit wird beispielsweise in Form einer Flüssigkeit angezeigt, die – ähnlich einer Sanduhr – von einem Behälter in den anderen tropft.

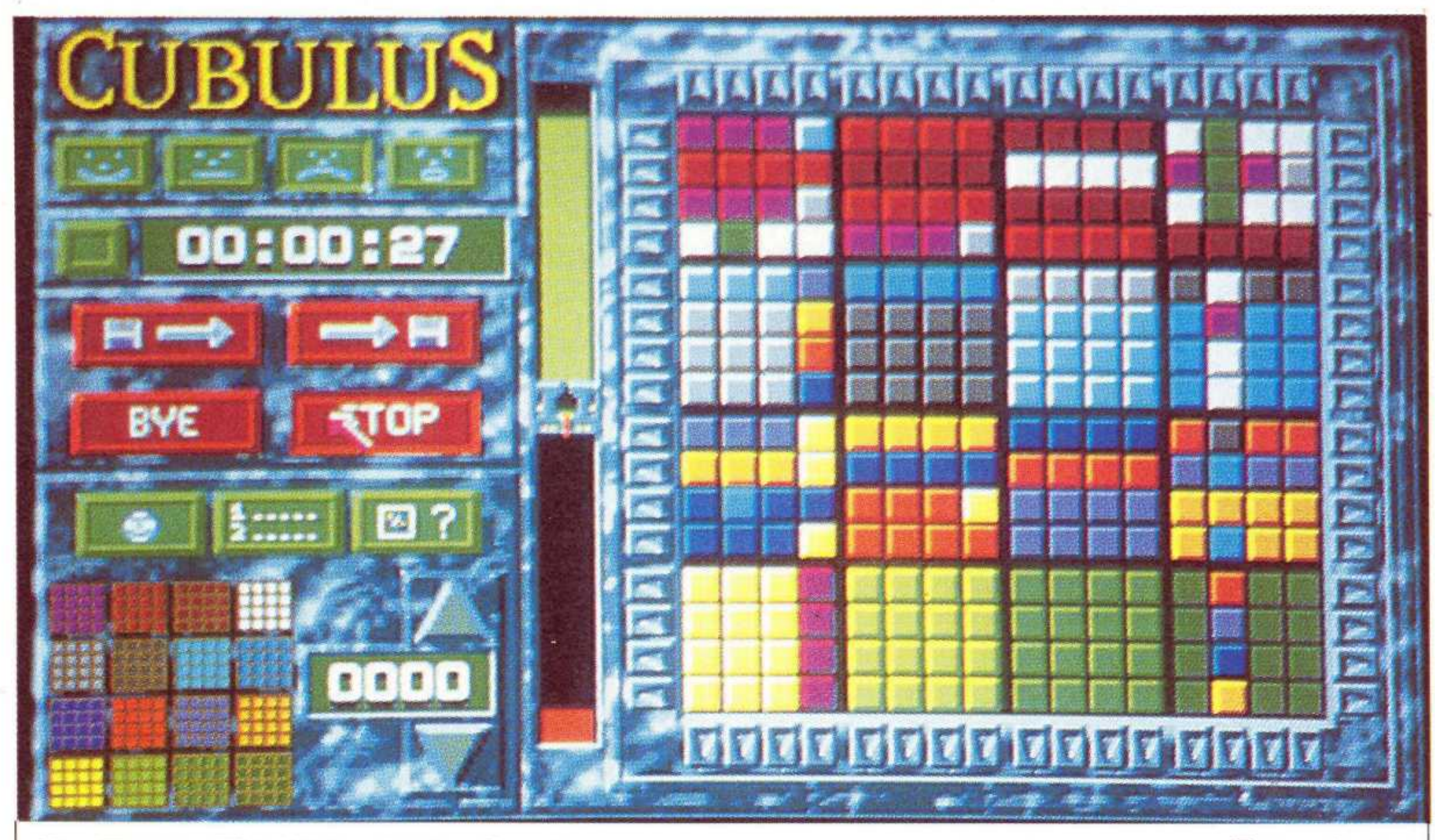
An den äußeren vier Seiten der zu verschiebenden Quadrate befinden sich Knöpfe, mit deren Hilfe sich alle Horizontalen und Vertikalen verschieben lasssen. An einer Übersicht, unterhalb des Menüs, kann abgelesen werden, wie der Kasten aussehen muß, um das Spiel beenden zu können. Es kommt nämlich nicht nur darauf an, jeweils gleichfarbige Quadrate zu erhalten, sondern sie müssen auch an einer bestimmten Stelle im Kasten plaziert werden.

Cubulus ist wirklich eine Alternative zum in die Jahre gekommenen Zauberwürfel. Handhabung sowie Scrolling sind einwandfrei. Schade ist nur, daß man den Amiga – gleich dem Würfel – nicht überall mit hin nehmen kann. Dafür allerdings war beim Spielen mit Herrn Rubiks Erfindung auch kein Sound zu hören. Mit diesem hat sich Björn Lynne, der mit der „Musi" betraut wurde, nämlich viel Mühe gegeben. Zu jedem der vier Schwierigkeitsgrade gibt es einen eigenen Sound, den man selbst nach drei bis vier Stunden Spielen noch gerne hört. Ausgefeilte Stimmen und eher beruhigende Kompositionen stören die für dieses Game nötige Konzentration keineswegs.

Knobelköpfe werden sich von Cubulus sicher angesprochen fühlen. Vielleicht wäre es 'ne gute Idee, dieses Game auf den *Game Boy* umzusetzen, damit auch wieder in der U-Bahn, Badewanne oder unter der Schulbank gezauberwürfelt werden kann. Wobei der „kleine Freund" natürlich keine Farben darstellen kann, so daß diese durch Symbole ersetzt werden müßten. Oder will mir da irgend so ein Schlauling wiedersprechen? Ja? Du kaufst Dir auch sicher regelmäßig die ASM, und hast dort in der Ausgabe 4/91 etwas über „LRCD" (Liquid Receptive Colour Display) gelesen. Hurra, der Game Boy kann's jetzt auch in bunt!

Aber hast Du auch beachtet, daß es sich um die April(!)-Ausgabe handelte? Also, für alle die es immer noch nicht geschnackelt haben: Das war einer unserer fiesen alljährlichen Scherze!

Sandra Alter



Der Techno-Würfel im dritten Level. *Foto: Amiga*

Grafik	**8**
Anleitung	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Neue Laser – von Star

Ausdruck des Fortschritts.

Star Business Drucker: LaserPrinter 8 III · LaserPrinter 4 · LaserPrinter 8 DB, 8 DX



LaserPrinter 8 III

- 1 MB Druckspeicher (Option: bis 5 MB erweiterbar)
- 3 Emulationen (HP LaserJet III, IBM Proprinter, Epson EX 800)
- 8 Seiten pro Minute
- 14 Festfonts 2 skalierbare Schriften
- Fontcartridges (Option)
- PostScript (als 4. Emulation/Option)
- Serielles und paralleles Interface
- 12 Monate Garantie

LaserPrinter 4

- 1 MB Druckspeicher (Option: bis 5 MB erweiterbar)
- 2 Emulationen (HP LaserJet IIP, Epson FX 850)
- 4 Seiten pro Minute
- 14 Festfonts
- Fontcartridges (Option)
- PostScript (als 3. Emulation/Option beinhaltet Apple Talk Interface)
- Serielles und paralleles Interface
- 12 Monate Garantie

LaserPrinter 8 DB, 8 DX

- 1 MB Druckspeicher (Option: bis 5 MB erweiterbar)
- 4 Emulationen (HP LaserJet II, IBM Proprinter, Epson EX 800, Diablo 630 ECS)
- 8 Seiten pro Minute
- 32 Festfonts
- Fontcartridges (Option)
- PostScript (als 5. Emulation/Option)
- Serielles und paralleles Interface
- 12 Monate Garantie



Nähere Informationen über Star Business Drucker erhalten Sie beim autorisierten Star Fachhändler oder direkt bei uns.
Star Micronics Deutschland GmbH, Westerbachstr. 59, D-6000 Frankfurt/Main 94, Tel. (069) 78999-0

Unter der Dunstglocke



THE KILLING CLOUD

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

Eine beeindruckende Mannschaft hat IMAGE WORKS verpflichtet, um ihr neuestes Projekt auf die Beine zu stellen, denn mit **Dominic Robinson** erscheint einer der besten 8-Bit-Programmierer Englands wieder auf der Bildfläche, und mit **David Whittaker** ist einer der besten Soundprogrammierer der Insel auf den Plan getreten. Programmiert und ausgeführt wurde THE KILLING CLOUD schließlich von VEKTOR GRAFX, einer Truppe, die sich einen Namen mit eingen hervorragenden 3D-Spielen gemacht hat. Und auch das neue Werk ist natürlich ein reinrassiges 3D-Spiel, in dem die Vektoren rasant berchnet, die Polygone gezupft und die entstehenden Flächen schön bunt ausgemalt werden.

Ziemlich düster ist das Szenario: San Francisco wird im Jahr 1997 von einer geheimnisvollen „Biowolke" heimgesucht, die sich am Boden der ganzen Stadt verbreitet und die Bewohner wegen des drohenden Erstikkungstodes flüchten läßt. Die Stadt wird jedoch nicht evakuiert, vielmehr flüchten die Bewohner in die oberen Stockwerke ihrer Wolkenkratzer, bauen dort neue Straßen, Verwaltungen usw. DU bist ein Polizei-Offizier in dieser Welt und mußt versuchen, Licht in das Dunkel der seit einiger Zeit auftauchenden Gerüchte zu bringen, die besagen, daß die Wolke von der Verbecherbande „Black Angels" ausgeblasen werden. Ausgerüstet mit dem neuesten Flug-Bike streifst Du durch SF und mußt die gestellten Missionen erfüllen.

Dabei gibt's vor dem Abflug ein Missionbriefing, dazu Überichtskarten und eine Waffenkammer, in der die Mühle aus- und aufgerüstet wird. Per Netz, aber ohne doppelten Boden, müssen die Gangster möglichst lebend gefangen genommen und mit fliegenden Käfigen zum HQ befördert werden. Als besonderes Feature erlaubt das Programm vorm Abflug die Stationierung der Netze und Käfige in den Straßenschluchten. Was soll das? Besonderen Sinn macht das nicht, die taktisch strategische Bedeutung ist gleich null. Überhaupt stellt Killing Cloud keine großen Anforderungen an den Spieler. Das Bike steuert sich so einfach wie ein Dreirad, die Feindsuche ist Glückssache – immerhin ist das Fangen der Knaben etwas nervenaufreibender. Von der grafischen Seite her sind die Menüs ganz hübsch anzusehen, doch die Fluganimation wird bei zunehmender Objektzahl unglaublich langsam, so daß nur die Verringerung der Auflösung Abhilfe schafft. Schade drum, denn aus diesem Background hätte man mehr machen können! ■

Michael Suck

Gute Substanz, leider verbaselt!

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

GO FOR GOLD

„Discover Gold!" lautet der Schlachtruf der Düsseldorfer Company SOFTGOLD. Dies hat rein nichts mit Zigaretten-Werbung zu tun, echt nich'. Es geht hier um eine 'güldene' Idee: Wiederveröffentlichungen von Klassikern der Software-Geschichte. Die neue Serie ist ausschließlich für die 64-User ausgelegt. Eine 'Goldsache', wie ich meine.

SOFTGOLD präsentiert nun Monat für Monat Spiele, die in die Annalen der Software-All-Time-Greats eingegangen sind. Meilensteine des Entertainments.

Allerdings sind die auf goldener Diskette abgelegten Games nur in einer limitierten Auflage erhältlich. Es gilt also der wohlbekannte Spruch: „Schnell zugreifen. Lieferung nur solange reicht!"

Namhafte Programme aus renommierten Häusern tummeln sich auf den 'göldenern' Disks. Unter anderem dabei: **LUCASFILM, BRODERBUND, US GOLD, EPYX, RAINBOW ARTS** oder **SYNAPSE SOFTWARE.** Die ersten Titel der Special Edition sind Band 1 **WINTER GAMES** und im zweiten Band **LEADERBOARD.**

Ein weiteres Bonbon und Dupuis wird **RESCUE ON FRACTALUS** sein, ein Game, welches die Software-Kellas zu schätzen wissen. Und: Alle Titel werden mit deutscher Anleitung und einheitlicher Gestaltung ausgeliefert, damit man einen echten 'Brockhaus' im Regal stehen hat.

ASM hat nun zusammen mit **SOFTGOLD** einen Deal gemacht. Wir tragen ganz 'dieck' auf: Einige Exemplare der limitierten Auflage von LEADERBOARD & WINTER GAMES werden wir unter allen Einsendern verlosen, die uns bis zum 15. Juni 1991 eine Postkarte haben zukommen lassen.

Es gilt, die Besitzer der laufenden Nummern 111, 222, 333, 444, 555, 666, 777, 888 und 999 ausfindig zu machen. Bitte gebt auch an, welches Spiel – LEADERBOARD oder WINTER GAMES Ihr gern gewinnen möchtet. Mit ein wenig Glück (der Rechtweg bleibt ausgeschlossen) seid Ihr dann Eigner eines Unikates der oben angegebenen Registrier-Nummern.

Bitte, alle 64er- und Gold-Freunde, schickt die Pappe an die

ASM-Redaktion,
Kennwort „GOLD"
TRONIC-Verlag
Postfach 870, 3440 Eschwege

Man vergesse nicht den 'verSchmidtsten' Hinweis: Die **GOLDEN CLASSICS** werden jeden Monat um ein bis zwei Hits erweitert! ■

MANFRED KLEIMANN





Der Umstand, daß es jede Menge zu tun gibt, macht F15 II zu einem der spannendsten Flugsimulationen... die Bildschirmdarstellungen sind umwerfend... die Grafik absolute Spitze... ohne Zweifel die realistischste 3-D-Wirkung, die man je in einer Flugsimulation zu sehen bekam.

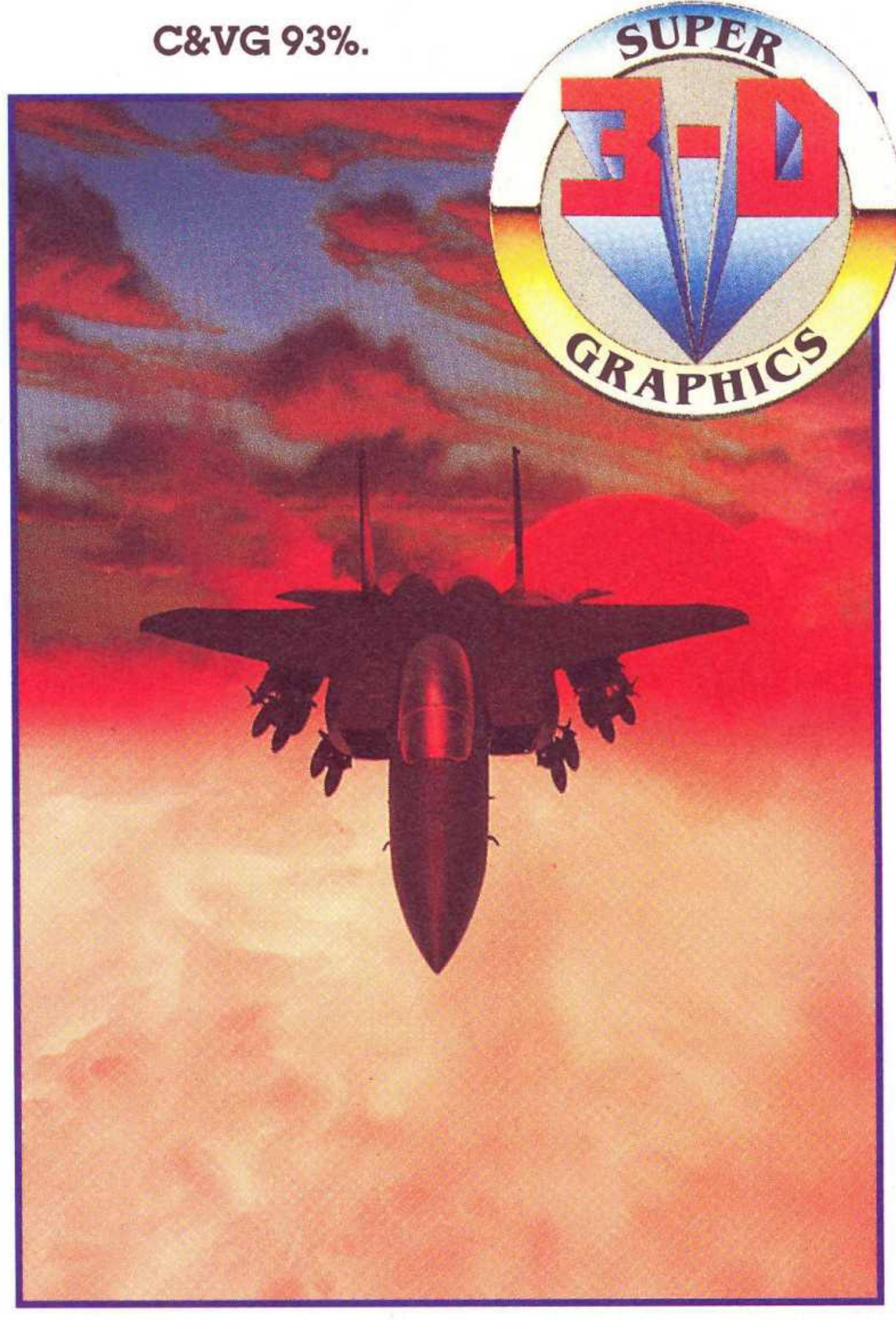
C&VG 93%.

Flugsimulator-Fans wissen, woher die Besten kommen...und F15 II ist bis dato unser Bester!

MicroProse ist stolz darauf, daß unsere Flugsimulationen den Ruf als die besten technisch ausgereiften Produkte in diesem Sektor genießen. Besonders stolz sind wir auf F-19 Stealth Fighter, Gunship und Knights of the Sky, weil sie dem Spieler in realistischer Weise die Atmosphäre des Fliegererlebnisses nahebringen. Mit allen Höhen und Tiefen.

Und jetzt bringen wir Ihnen F-15 Strike Eagle II. Den Traum eines jeden Kampfpiloten. Unverdünnte Action am laufenden Band. Unter Verwendung der neuesten 3-D Grafik, mit realistischer Geographie und den technischen Daten eines Überschalljägers liegt hier die Betonung auf "Fliegen und Feuern", Gefechten und Duellen in der Luft, Abschießen und in die Luft sprengen.

Natürlich mit allem, was Sie von einem MicroProse Flugsimulator erwarten - mit Hunderten von verschiedenen Einsätzen. Aber in der Hitze des Gefechts können Sie sich voll und ganz auf Steuerknüppel und Feuerknopf konzentrieren... und auf's schiere Überleben!



MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

F-15 Strike Eagle II ist schon jetzt für IBM PCs und Kompatible erhältlich und in Bälde für Commodore Amiga und Atari ST.



Abbildungen: IBM-Version







Launiges Lehrstück



APPRENTICE

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. DM 70, **Hersteller:** Rainbow Arts, Kaarst, **Muster von:** Hersteller und Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Auch bei uns geht manchmal ein Teufelchen um. Wie sonst hätte uns RAINBOW ARTS' Geschicklichkeitstest APPRENTICE durch die Maschen schlüpfen können? Dafür kamen jetzt die Original-AMIGA-Fassung, sowie die brandneue ST-Version auf den Prüfstand!

Ein Zauberlehrling muß, um Gildenmitglied zu werden, Drache Fumo finden. Der Miesling hat wichtige Magiekenntnisse gestohlen und sich hinter einer Phalanx gemeiner Fallen und Monster verschanzt. Zwölf offensichtliche und 18 versteckte, schwierigere Level stellen unseren Apprentice vor so manches Problem. Damit er im Feindesland nicht schutzlos ist, haben gute Geister eine satte Auswahl Extras verteilt.

Da gibt es Früchte, die gleichzeitig den Weg weisen, Gesichter, die Monster eine Zeitlang erstarren lassen, und Schlüssel für verschiedene Türen. Auch Extraleben, Energie, Sprungkraft und -weite liegen symbolhaft herum. Nützlich ist vor allem der kleine Wicht, der – mit „Space" aktiviert – eine Zeitlang für den Großen Boni einsammeln, Monster vertrimmen und durch enge Höhlen flitzen kann. Dank seines geringen Gewichts vermag er Brücken zu überqueren, die unter dem Apprentice nicht halten würden. Und einstürzende Neubauten sind nicht jedermanns Sache.

Man nehme also: Eine Prise *Wonderboy*, einen Löffel *Sokoban* und einen kräftigen Schuß *Pengo*. Zum Glück hat sich Programmierer *Axel Hellwig* nicht auf den Lorbeeren anderer ausgeruht, sondern fleißig neue Elemente eingestrickt. So erscheinen nach dem Lösen mancher Aufgaben Schalter in der Landschaft. Aktiviert man sie durch Vorbeilaufen (von links nach rechts), erscheinen neue Brücken, Treppen oder Gegenstände. Als Hilfe gibt es noch Orakel (sehr schön gezeichnet), Läden, Prinzessinnen, die bestimmte Gegenstände eintauschen, sowie Luftballons, mit denen man in luftige Höhen steigen kann.

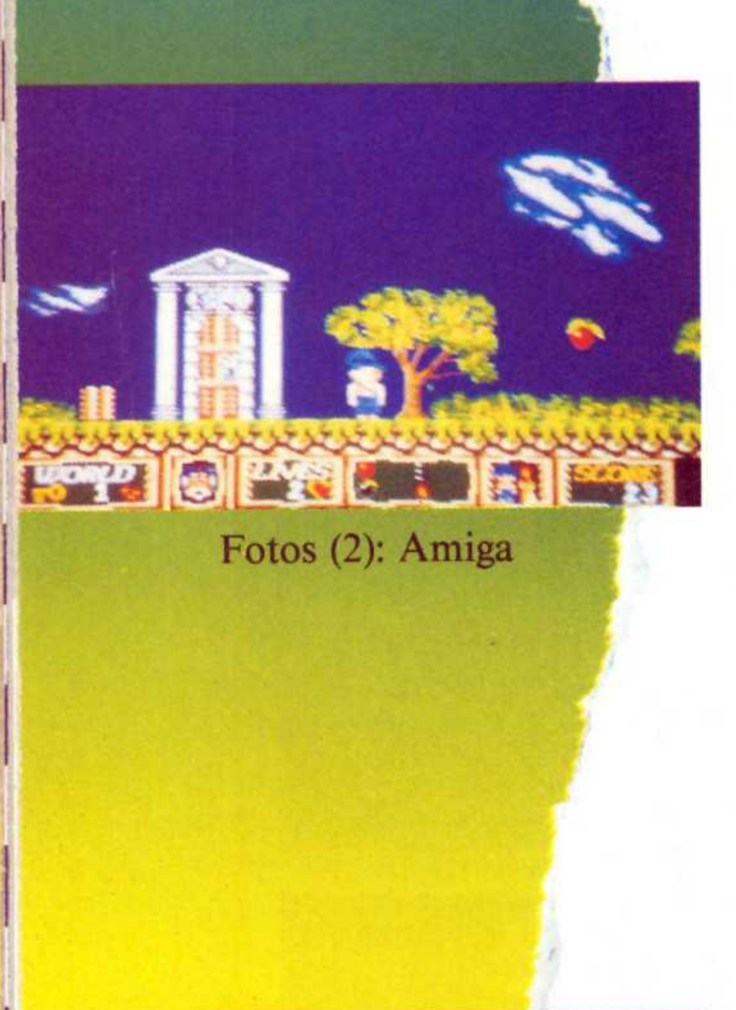
Gewitzt: Punkte gibt es nicht je gemeucheltem Monster, sondern für gesammelte Gegenstände. Punktzahl, Level, Energie, verbleibende Leben und manche Extras werden unterhalb des Bildes angezeigt. Komfort wird großgeschrieben: „I" ruft das Inventar auf, „P" sorgt für eine Verschnaufpause und „M" schaltet die Musik an und aus. In aussichtsloser Lage kann man Selbstmord begehen (nach Lebensverlust beginnt man auf dem ST am Anfang des jeweiligen Levels, beim Amiga wird man nur ein Stück zurückgesetzt). Man hat beliebig lange Zeit, sich umzusehen und das weitere Vorgehen zu überlegen. Neben den offiziell ausgegebenen Paßwörtern für jede dritte Welt ist eines eingebaut, mit dem man jeden beliebigen Level anwählen kann. Kleiner Tip: Versucht es mal mit Frauennamen aus vier Buchstaben...

Deutlich liebloser führte Axel seine ST-Programmierung durch. Scrollt die Landschaft beim Amiga noch butterweich, läuft man hier halb in ein Bild hinein, ehe unter Flackern und Neuaufbau der Querleiste umgeschaltet wird. So wird der Spielfluß arg zerrissen. Auch die Steuerung ist eigenwillig. Muß man Boni pixelgenau von unten anspringen, rutscht unser Lehrling bei großen Sprüngen gerne noch ein Stück weiter. Allzu leicht gerät er „unter" eine seiner Kisten und verliert ein Leben.

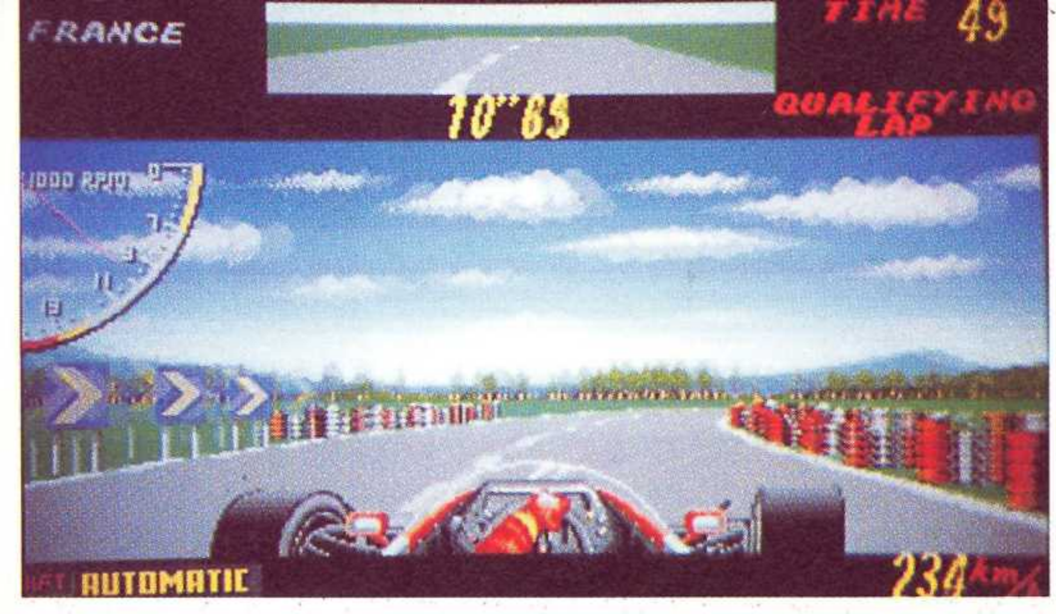
Beiden Fassungen gemeinsam sind die ausführliche, dreisprachige Anleitung und das kleine Poster mit dem Titelmotiv. Der Amiga-Lehrling hat einen deutlichen Suchtfaktor, aber einen Nachteil: Schnell durchhüpft man die ersten Level, Profis haben das Lehrstück relativ bald durch. Ein Klassespiel zum Eingewöhnen, nur hätte es mehr sein können! Aus Qualitätsgründen wird es vorläufig keine Achtbit-Umsetzungen geben. Schade, denn das niedliche Spielprinzip bietet sich geradezu für die klassischen „kleinen" Rechner an. Vielleicht geschieht doch noch ein Wunder...

Eva Hoogh

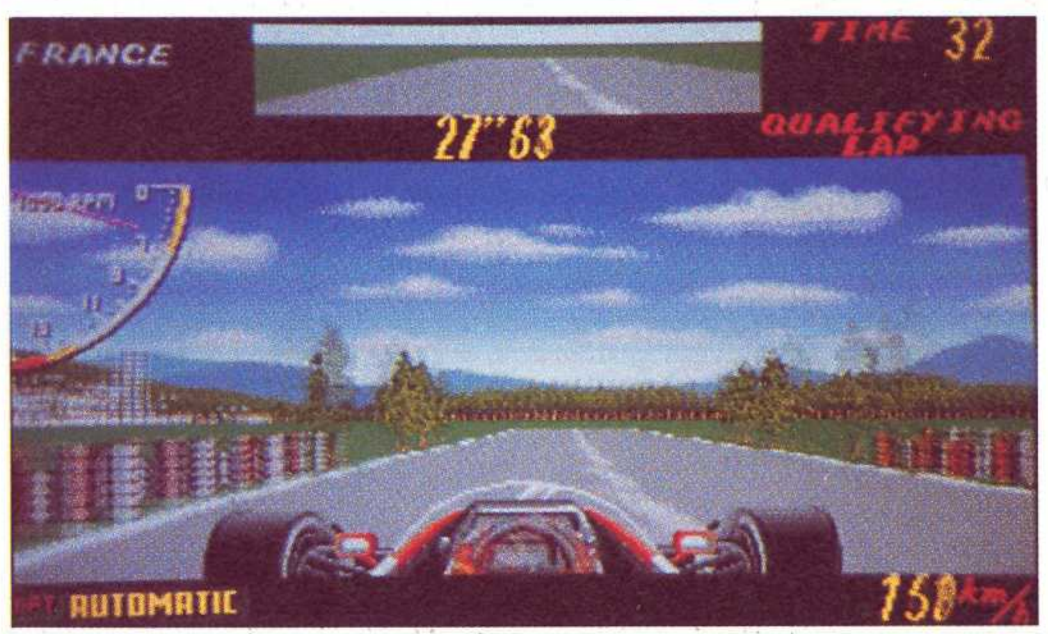
Grafik ... Amiga/ST	**8/6**
Sound	**7/5**
Spielablauf	**9/6**
Motivation	**9/7**
Preis/Leistung	**9/7**



Fotos (2): Amiga









GUMMIQUALM...



SUPER MONACO G.P.

System: Amiga (getestet), Atari ST, C-64, CPC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM (Amiga), **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** Hersteller.

... ist das einzige, was noch fehlt, um die Illusion perfekt zu machen. Die Jungs von *U.S. Gold* haben bei der Konvertierung von *Super Monaco G.P.* wirklich alle Register ihres Könnens gezogen, um den bekannten Spielhallenknüller auch auf dem Heimcomputer gut aussehen zu lassen.

Nach dem Laden hat der Formel-1-Pilot erst einmal die Entscheidung zu treffen, wie er seinen Wagen zu lenken gedenkt. Das geschieht entweder mit Stick, Maus oder Tasten (nicht bei C-64). Sodann stellt man die Empfindlichkeit der Steuerung ein, was wirklich sehr praktisch ist, da manch einer gerne „rumrudert", während manch anderer sich schon vollen Lenkungseinschlag wünscht, wenn er nur mit den Fingerspitzen zuckt. Dann bleibt nur noch die Entscheidung, welches Getriebe eingebaut werden soll: Viergang-Automatik mit 550 PS, Viergang-Schaltgetriebe mit 600 PS oder Siebengang-Schaltgetriebe mit 750 PS. Aber Vorsicht, Schaltfehler kosten Zeit!

Wenn alle Einstellungen getroffen wurden, findet man sich auf dem ersten Kurs wieder, wo man eine Qualifikationsrunde zu absolvieren hat. Sollte man diese Runde heil überstehen, bekommt man einen Startplatz zugewiesen, der der erzielten Rundenzeit entspricht. Im eigentlichen Rennen gilt es, drei Runden heil zu überstehen, wobei es ein Positionslimit gibt, das eingehalten werden muß. Dieses Positionslimit wird während des Rennens kontinuierlich erschwert. Erst wenn man alle diese Vorgaben erfüllt hat, kann man die nächste Rennstrecke in Augenschein nehmen. Doch bis es so weit ist, muß man schon über einige Übung verfügen, auch wenn man sich die Steuerung individuell einstellen kann, bleibt dieses Game recht schwierig.

Ganz konkret heißt das, sowie man ein Limit nicht erfüllt oder den Boliden in die Pampa gesteuert hat, geht es wieder ganz von vorne los.

Der arkadenartige Aufbau des Games ist auch sein größter Schwachpunkt. Eine Trainingsoption, mit deren Hilfe man sich erst einmal ohne Leistungsdruck mit dem Game vertraut machen könnte, wäre hier sehr hilfreich. So sitzt man dann, wenigstens solange man noch nicht über viel Übung verfügt, die meiste Zeit vor dem Schirm und schaut dem Computer beim Laden zu. Man bekommt dabei zwar hin und wieder sehr schöne Bilder zu sehen, trotzdem ist die dauernde Laderei mehr als nervig.

Ein Spielaufbau wie bei CHAMPIONSHIP RUN, gepaart mit der hohen technischen Qualität von SUPER MONACO G.P., wäre der ultimative Überflieger auf dem Gebiet der Rennwagensimulationen. Bis so ein Produkt auf den Markt kommt, muß man sich eben entscheiden, ob man ein Game mit gutem Spielaufbau, Trainigsoptionen und auswählbaren Kursen haben möchte, oder ob einem hohe grafische Qualität und Realitätstreue wichtiger sind.

Aber damit kein falscher Eindruck entsteht, obwohl man dauernd wieder von vorne anfangen muß, macht dieses Game viel Spaß. Es ist eben eine echte Herausforderung nach dem Motto: „Wer Monaco sehen will, muß erst einmal viel, sehr viel üben". Diese Übungszeit wird einem aber durch hervorragende Grafik, gute Bedienbarkeit und extrem hohes Tempo versüßt. Zumindest in den Sammlungen der Rennsimulationsfans sollte dieses Game nicht fehlen, auch wenn, wie ich hoffe, hier noch nicht das letzte Wort gesprochen worden ist. Gentlemen... start your engines!

Dirk Fuchser

Grafik/Animation	**10**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Serpens in Horto



MAGIC SERPENT

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön/Holstein, **Muster von:** Hersteller.

Serpens in Horto – die Schlange im Garten. So hieß die Geschichte an die ich mit Grausen zurückdenke! Die Story stammt nämlich aus irgendeinem Lateinbuch, das uns der Pauker in der ersten Unterrichtsstunde, mit den Worten, „So, das übersetzen wir jetzt!", auf den Tisch knallte. Schon da war mir bewußt, daß ich im falschen Kurs saß, habe es dann aber doch fünf Jahre durchgezogen. Toll war's nicht, aber: Errare humanum est!

Heute haben wir es jedoch mit einer weitaus angenehmeren Serpens zu tun, nämlich mit der MAGIC SERPENT, die sich langsam von SOFTWARE 2000 aus in die Regale der Händler schlängeln wird. Den C-64-Freunden unter Euch wird dieses Game vielleicht bekannt vorkommen. Es muß '83 oder '84 gewesen sein, als es unter dem Titel *Nibbly* kursierte. Und soweit ich weiß, gab es dieses Game immer nur für die Brotkiste. Die Plöner Softwareschmiede hat nun dieses Spiel für den Amiga produziert. Selbstverständlich handelt es sich nicht um genau das gleiche Game, sondern nur das Spielprinzip wurde übernommen. Was dabei rausgekommen ist, kann sich sehen lassen.

Lange, lange Riesenschlange

Magic Serpent ist vollgepackt mit 100 Levels, wobei jeder einzelne aus individuell gestalteten Labyrinthen besteht. Die Begrenzungen bestehen beispielsweise aus Blumen, Mauersteinen, Verkehrszeichen oder Metallrohren mit roten Bändern verziert. In besagten Labyrinthen sind nun allerlei Früchte und verschiedene Symbole zu finden, die nach Pac-Man-Manier mittels einer Schlange aufgesammelt werden sollen.

Das alles wäre ja noch einfach zu bewerkstelligen, wenn die Schlange nicht immer länger würde, je mehr sie frißt. Gibt man ihr über längere Zeit nichts zu fressen – sammelt keine Früchte auf -, so wird die Schlange immer schneller. Das Problem liegt also darin, daß sich das gute Tier nicht in den Schwanz beißt. Und: Die ganze Aktion wird nochmal durch ein Zeitlimit erschwert.

Ihr könnt Euch sicher vorstellen, daß man bei diesem Game ganz schön ins Rotieren gerät. Apropos „rotieren": Von Magic Serpent ist immer nur ein bestimmter Bildausschnitt zu sehen, so daß, je nachdem, in welche Richtung das Tierchen kriecht, gescrollt werden muß. Eben das ist aber nicht sehr gut gelungen, will sagen, das Scrolling ruckelt. Beim Spielen stört dies zwar nicht, aber es sieht eben nicht ganz so toll aus. Dafür wird der Spieler wiederum beim Eintragen in die High-Score-Liste mit Vogelgezwitscher belohnt. Auch die Titelmusi und alle FX sind gut gelungen.

Einzig und allein die Steuerung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig. Im Ganzen gesehen ist Magic Serpent jedoch ein sehr unterhaltsames Game, das den Spielspaß nicht nur verspricht, sondern auch hält. 100 Level sind schon mal 'ne ganze Menge, und auch über den Preis kann man nicht meckern. Freunde von Geschicklichkeitsspielen sollten zugreifen.

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

!!! ERSTE HAUSMITTEILUNG !!!

Wir suchen die absoluten, phänomenalsten, besten, wunderbarsten, spitzenmäßigsten, hyperstärksten Zocker aller Zeiten! Denn wir finden: Riesen-Highscores müssen belohnt werden. Deshalb reservieren wir – so wie's zur Anfangszeit der ASM schon einmal war – eine halbe Seite für die Namen der genialsten Punktesammler. Beweisfoto mit Punktzahl und Konterfei ist Voraussetzung. Wie man mitmachen kann? Ganz einfach! Ab die Post an: ASM, **„SHOWDOWN", Postfach 870, 3440 Eschwege.**

!!! ZWEITE HAUSMITTEILUNG !!!

Eure Meinung ist gefragt! Wir werden für Euch eine Sound- und Grafik-Top-Ten einrichten. Also, schreibt uns, welche Games in diesen Belangen Eure Spitzenreiter sind. Alle Einsender nehmen automatisch an unserer sagenhaften Schnippel-Aktion teil, bei der es jeden Monat einen CD-Player zu gewinnen gibt!
Postkarte an: ASM, **„Grafik- bzw. Sound-Charts", Postfach 870, 3440 Eschwege.**



CHUCK ROCK

System: Amiga, ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Core Design, England, **Muster von:** Hersteller.

Steintal-Kidnapping

Chuck Rock, ein typischer Steinzeitknülch, lümmelt in seinem bequemen Steinsessel vor der Glotze und hat schon die achte Dose Steintaler Meister Pilsner intus. Im TV läuft gerade die Live-Übertragung des Jahres: die Neandertal-Rangers gegen Pleistozän-United im Kampf um den Steinball-Meistertitel. Der verfluchte Antennenvogel läßt schon wieder die Flügel hängen, was den Empfang erheblich verschlechtert. Ein gekonnter Wurf mit einer leeren Bierdose bringt den Bird wieder in die korrekte Ausrichtung. Chuck grunzt zufrieden....

....und bemerkt nicht, daß Playboy Gary Gritter gerade im Begriff steht, sein wohlgeformtes Weib Ophelia zu entführen. Als er es endlich realisiert, ist Gritter schon längst über alle Berge. Chuck schnappt sich ein paar Zweige, um seine Wunderkerze zu bedecken (seine Bärenfellhose ist noch in der Reinigung) und spurtet los, die Angetraute aus den schmierigen Klauen Garys zu befreien.

Das ist der comicartig inszenierte Vorspann zu dem Steinzeit-Action-Streifen CHUCK ROCK von CORE DESIGN. Herrlich animiert, mit fetziger Musik unterlegt, wird der Spieler auf das witzige Steinzeitgeschehen eingestimmt. Von links nach rechts laufend und hüpfend, kämpft sich der dickbäuchige Held durch die urweltliche Landschaft, immer auf der Hut vor den kleinen und großen Dinosauriern, die nach seinem Bierbauch trachten. Besagter Bauch ist auch eine von Chucks Waffen, auf Knopfdruck rammt er damit seine Gegner aus dem Weg. Flugsaurier holt er (trotz seiner Leibesfülle) mit einem geschickten Sprung und anschließendem Karatetritt aus der Luft.

Nun gibt es aber auch noch andere Angriffe von oben, wie beispielsweise von einer Affenbande geworfene Kokosnüsse, die eines besonderen Schutzschildes bedürfen – des echt marmornen Steinschildes. Diese und auch größere Steinbrocken liegen in der Gegend herum, darauf wartend, geschickt eingesetzt zu werden. Man kann die Rocks als Wurfgeschosse oder auch als Treppe benutzen. Eine solche Last schleppend, wird Chuck natürlich langsamer und kann auch nicht mehr so hoch springen.



▲ *Auch Dinos müssen mal ... (Fotos: Amiga)*
▼ *Clive läßt sich als Katapult einsetzen.*

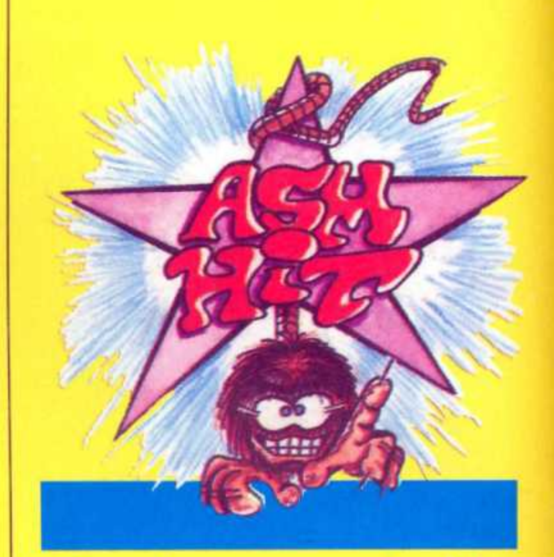


Von Zeit zu Zeit trifft Fettbauch auf riesige Gegner wie etwa Tim, den Tyranosaurus, der boxend und schweifschlagend auf ihn einstürmt oder Wayne, das Mammut, das mit seinem Rüssel Schneefontänen nach Chuck spritzt.

Glücklicherweise trifft Chuck auf seiner Reise auch auf hilfsbereite Tiere, die nur entsprechend „überredet" werden wollen. Clive, das Krokodil, kann z.B. als Katapult eingesetzt werden. Man nehme einen Stein, stelle sich auf den Schwanz des Reptils und werfe den Stein auf dessen Maul – schon bringen die Beschleunigungskräfte den Helden auf die nächste Plattform. Der Flugsaurier Terry ist ein echtes Pennohr, hebt Chuck aber bereitwillig durch die Lüfte, wenn er mit dem Bauch angerempelt wird.

Alle diese Tiere und natürlich Chuck sind absolut witzig gezeichnet und gut animiert. Besonders der Held sieht echt grell aus, wenn er mit hängenden Armen daher schleift, seine Wampe nach vorn stößt oder den Spieler bei einer Feindkollision mit heraustretenden Augen und weit aufgerissenem Mund anstarrt. Dazu kommen noch die passenden Soundeffekte, die rockige Musik und eben die vielen kleinen Gags, die in jedem Level zu finden sind. Während bei der Amiga-Version alles stimmt, läßt die ST-Version in puncto Musik (mieser Klang, im Spiel gar nicht vorhanden) und Scrolling (ruckelt) zu wünschen übrig. Der Hitstern gilt also nur für den Amiga. ■

Cruiser



»Rock around the clock mit Chuck und Dosenbier«

	Amiga/ST
Grafik	**10/7**
Sound	**9/7**
Spielablauf	**10/10**
Motivation	**10/10**
Preis/Leistung	**10/8**

ZÜNDEND PACKEND

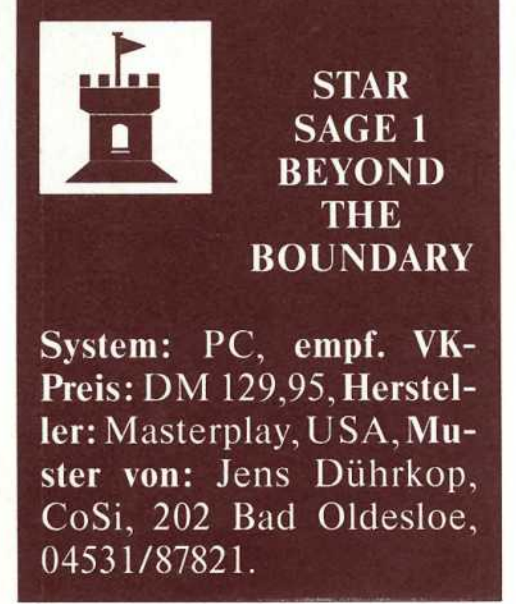
PHOTO: © TSW

Rainbow Arts®

DAS IST LOG!CAL

Ein Menü, ein Menü! Sieht sehr interessant aus ... Stop ... er wollte nur eine rauchen ...

Laran, bitte kommen!



STAR SAGE 1 BEYOND THE BOUNDARY

System: PC, **empf. VK-Preis:** DM 129,95, **Hersteller:** Masterplay, USA, **Muster von:** Jens Dührkop, CoSi, 202 Bad Oldesloe, 04531/87821.

Die Menschheit im 29. Jahrhundert: Nach einer verheerenden Galakto-Epidemie ungeklärten Ursprungs hat man sich auf den Neun Welten abgeschottet. Die Erde, Industrieplanet Norstar, das geschützte Atlantis und die anderen Planeten bilden eine autarke Einheit. Die Grenze wird von Raumtruppen scharf bewacht. Wer sein Glück jenseits des Sperrgürtels versuchen will, weiß, daß er nie zurückkehren darf. So ranken sich Legenden um den früher rege erforschten Weltraum. Eine Glaubensgemeinschaft lehrt, daß es irgendwo ein Objekt der Endgültigen Wahrheit gibt. Andere Gruppen suchen seit zwanzig Generationen nach einem Verlorenen Stein, der geheimnisvolle Kräfte habe. Manche Glücksritter wollen ganz einfach den letzten Herausforderungen der Galaxis trotzen. STAR SAGA 1: BEYOND THE BOUNDARY bietet Abenteuer für jeden Geschmack. Seid Ihr bereit, Eure Heimat und alles Vertraute aufzugeben, um ins Unbekannte vorzustoßen?

MASTERPLAYS Rollenspiel gibt bis zu sechs Freunden die Gelegenheit dazu. An den PC werden kaum Anforderungen gestellt -ein Rechner mit 256 KByte und schwarz-weiß-Bildschirm reicht aus. Von seiner Kirche verstoßen, sucht Laran Darkwatch nach der Antwort auf alle Fragen.

Der friedliche Professor Dambroke dagegen möchte fremde Welten erforschen und Zivilisationen entdekken. Ganz anders M.J. Turner, kampferprobter Pilot. Früher patrouillierte er die Weltengrenze. Jetzt erwartet ihn draußen ein gefährlicher Gegner.

Jean Clerc wiederum träumt vom perfekten Raumschiff und hofft, auf neue Technologien zu stoßen, während die verwöhnte Valentine Stewart, Abkömmling einer berühmten Schmugglersippe, sich mit einem „geborgten" Schiff ihrer Flotte auf Entdeckungsreise davonstiehlt. Bleibt noch Corin Stoneseeker. Der Name verrät es – Corin hofft, die Jahrhundertsuche nach dem Verlorenen Stein erfolgreich zu beenden.

Die wuchtige Packung enthält das Handbuch, Kurzanleitungen, die farbige Spielkarte nebst Spielsteinen (wörtlich zu nehmen – Masterplay hat sechs flache Halbedelsteine spendiert) und die Spieldiskette. Gleich wichtig sind die sechs Bücher für die Charaktere, dreizehn (!) Hefte mit dicken Textpassagen, sowie ein versiegeltes Dokument. Ehrensache, daß man nur in die Unterlagen schaut, wenn das Spiel einen dazu auffordert!

Der Aufmachung entsprechend, kommt echtes Rollenspielgefühl auf. Masterplay hat sich große Mühe mit den Texten gegeben und sich auf die Spieler eingestellt. Vor allem zu mehreren wird es spannend. Wer arbeitet mit Valentine zusammen, und soll der Professor seine Karte herumzeigen? – Jeder erhält zunächst nur die für ihn bestimmten Informationen. Jetzt liegt es an Euch, ob und wie Ihr sie teilen wollt. Forscht jeder verbissen für sich allein, wird Star Saga schnell zum *Monopoly*-artigen Strategiestück. Es kann aber auch zum *„Multi-User-Dungeon"* im Weltall werden. Der Rechner „würfelt" als „Spielleiter" (als CGM, *C*omputer *G*ame*M*aster bezeichnet) Situationen, auf die Ihr reagieren müßt. Prompt geht das Geblättere nach Absätzen und Auswirkungen los – Erinnerungen an das *Schwarze Auge* werden wach... Man sollte sich mehrere Disketten für verschiedene Spielstände anlegen. Beim verlasssen des Programms wird der Stand automatisch gespeichert. Netterweise kann man seinen letzten Zug zurücknehmen. Gelegenheitsspieler werden durch die, sagen wir, schlichte Grafik und „umständliche" Handhabung abgeschreckt. Zu abstrakt ist der Rahmen, zuviel Zeit nehmen die Entscheidungen in Anspruch. Star Saga ist nur hartgesottenen Rollenspielern zu empfehlen, ihnen aber umso nachdrücklicher ■

Eva Hoogh

Grafik	**8**
Steuerung	**8**
Handlung	**9**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**8**

Rhapsodie in Glau



DIE RALF GLAU EDITION

System: PC (CGA, EGA), Amiga (512 KByte), beide getestet, **empf. VK-Preis:** DM 99,95, **Hersteller:** Art Edition/United Software, 4835 Rietberg, **Muster von:** Hersteller.

Es ist Frühling, Nostalgie macht sich breit und UNITED SOFTWARE hat in den Archiven gekramt. Man wollte Strategiefans eine Freude machen. Ergebnis: Ein satter Dreierpack mit den Spielen von *Ralf Glau*. HANSE, YUPPI'S REVENGE und Glanzstück VERMEER sind vertreten. Entgegen branchenüblichem Geiz mit Namen hat man die Sammlung nach dem Spielevater getauft und die Packung, sowie das beiliegende Poster gleich mit seinem Konterfei verziert. Warum auch nicht?

Hanse, mittlerweile fünf Jahre jung, spielt im 14. Jahrhundert. Ihr beginnt als frischgebackener Salzhändler. Der Ostseeraum steht Euch für den Handel offen, doch schläft die Konkurrenz nicht. Durch erfolgreiche Geschäfte wächst die Zahl Eurer Kontore und Koggen, Euer Einfluß im Stadtrat und der Hanse. Spielziel ist, Bürgermeister von Lübeck zu werden. Um Macht und Ansehen geht es auch im Yuppi-Spiel. Werdet mit Öl und Aktien ein zweiter *J.R.* und zeigt einen extravaganten Lebensstil. Mit Abstand am interessantesten ist jedoch Vermeer. Ihr müßt Euer Erbe eines Plantagenimperiums verwalten und dem genialen Kunstdieb und -fälscher Vico Vermeer Eure Gemäldesammlung wieder abluchsen. Ihr müßt Auktionen besuchen, Eure Konten und Depots auffüllen. Je nach Spielstand könnt Ihr in unterschiedliche Städte der Welt reisen.

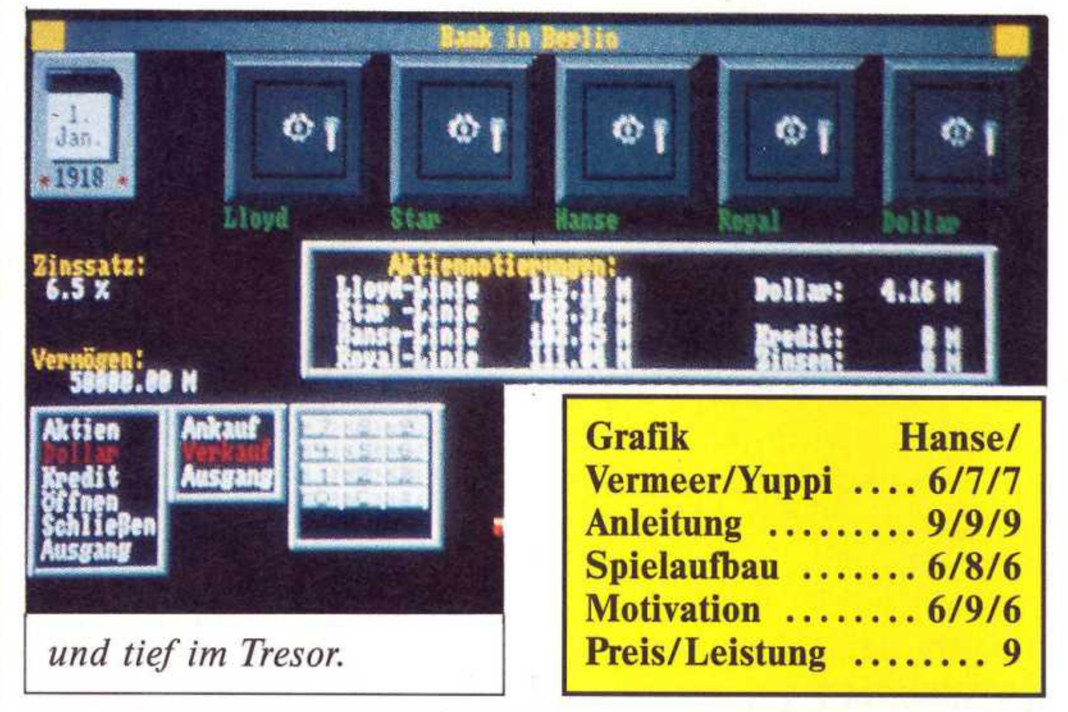
AMIGA- und PC-Besitzer, denen der eine oder andere Titel fehlt, werden begeistert zugreifen. Die Amiga-Fassung läuft zwar ab 512 KByte, doch mit eingeschränkter Vermeer-Grafik – 1 MByte werden empfohlen. Die PC-Packung enthält netterweise Disketten beider Formate. Ein solides Handbuch führt in alle drei Spiele ein, und die



Hoch im Norden . . .

Dutzende kleine Karten zu Vermeer und Yuppi dürfen auch nicht fehlen. Alles in allem ein gut abgehangener Trockenstrauß zum Freundschaftspreis. Hobbygaleristen zu empfehlen! ■

Eva Hoogh



und tief im Tresor.

Grafik	Hanse/Vermeer/Yuppi
Grafik	6/7/7
Anleitung	9/9/9
Spielaufbau	6/8/6
Motivation	6/9/6
Preis/Leistung	9

»Heißes Pflaster Hill Street«



HILL STREET BLUES

System: Amiga (getestet), ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Krisalis, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Das ging ja verdammt schnell. In der letzten Ausgabe noch als Preview getestet, liegt HILL STREET BLUES jetzt schon als Endversion vor. Sowas findet sich wirklich selten. Die Leute von KRISALIS haben sich mit der Produktion echt gesputet, obwohl doch Weihnachten noch lange nicht angesagt ist. Selbst an eine deutsche Anleitung wurde gedacht. Also, auf in den Test und sehen wie man sich so fühlt als Cop!

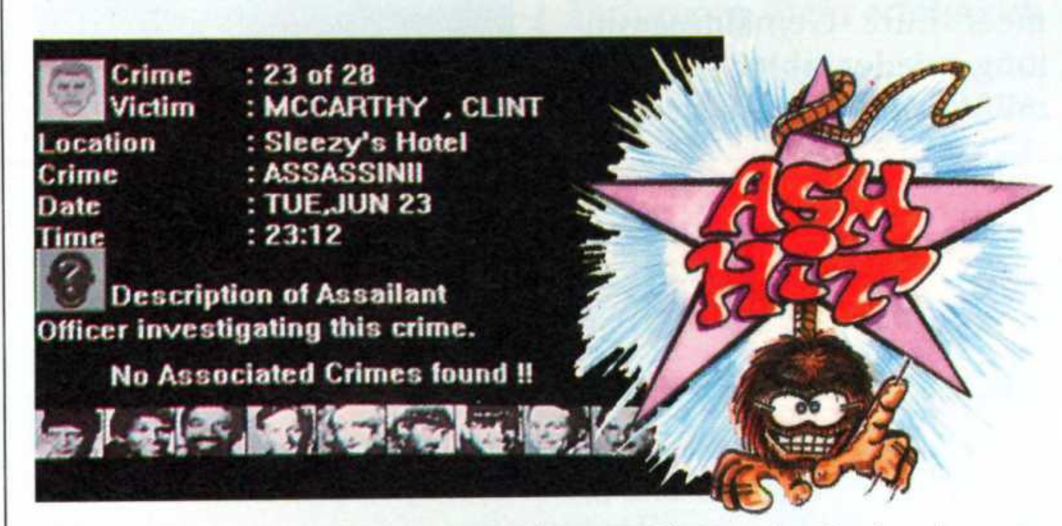
Wie neulich schon erwähnt, basiert dieses Game auf der äußerst erfolgreichen Fernsehserie *Polizeirevier Hill Street*, die weltweit 59 Auszeichnungen bekam, darunter allein 26 Emmys. Der Spieler übernimmt die Rolle des Captain Furillo und muß wie im TeeVau seine Mannschaft gezielt zur Verbrechensbekämpfung einsetzen.

Nach dem Vorspann mit Originalmelodie und Digi-Bildern der Fernsehhelden beginnt auch sofort der gefährliche Polizistenalltag. Es ist 6.52 Uhr und Sergeant Esterhaus hält seine übliche Morgenansprache. Kurz danach trifft auch schon die erste Verbrechensmeldung ein: Handtaschenraub in der Nähe des One Stop Hotels. Jetzt heißt es, sofort zu handeln. Ein Klick auf das Office-Icon (links oben) läßt das Büro des Captains erscheinen, wo u.a. der Polizeirechner mit allen Verbrechensdaten steht. Ein Klick auf den Computer bringt die näheren Infos des Verbrechens auf den Screen. Glücklicherweise ist ein Phantombild des Täters dabei, was die Suche erheblich einfacher gestaltet.

Nun muß ein Polizist auf den Fall angesetzt werden. Das Lupen-Icon blendet die Crew ein, aus der eine beliebige Person ausgewählt werden kann. Empfehlen kann ich Officer Renko, da er zu



▲ *Stauerparty in Hill Street* *(Fotos: Amiga)*



Fuß einer der schnellsten ist. Also, Renko angewählt und zurück in den Hauptscreen. Hier muß er aufgerufen (Icon oben rechts) und losgeschickt werden. Das Map-Icon läßt den Stadtplan erscheinen, auf dem dann der Tatort angezeigt wird. Dort hingeklickt mit anschließender Anwahl des dritten Gadgets in der obersten Reihe, macht sich der Ordnungshüter auf die Socken. Wahlweise kann er auch einen Streifenwagen benutzen, was angesichts der vielen Einbahnstraßen aber nur selten schneller geht. Außerdem kann man per pedes die Passanten besser beobachten. Auffällig sind Leute, die bewegungslos rumstehen. Diese sollten mittels des Augen-Icons angklickt werden, was ihr Portrait einblendet. Auf Kriminelle, die schon mehrere Straftaten verübt haben, wird mit blinkenden Pfeilen hingewiesen.

»Bei diesem Game bekommt keiner den Blues!«

Ist ein Verdächtiger gefunden, wird er festgehalten und seine Beschreibung an den Polizeirechner durchgegeben. Hier kann dann das Portrait mit den Phantombildern verglichen werden. Ist das Ergebnis positiv, wird der Bösewicht aufs Revier gebracht. Manchmal kommt es zu einer Gerichtsverhandlung, in der der Spieler den Angeklagten aus einer Gruppe von Leuten identifizieren muß. Players mit schlechtem Gedächtnis für Gesichter haben hier nichts zu lachen. Wird auf die falsche Person geklickt, kommt der Verbrecher ungeschoren davon.

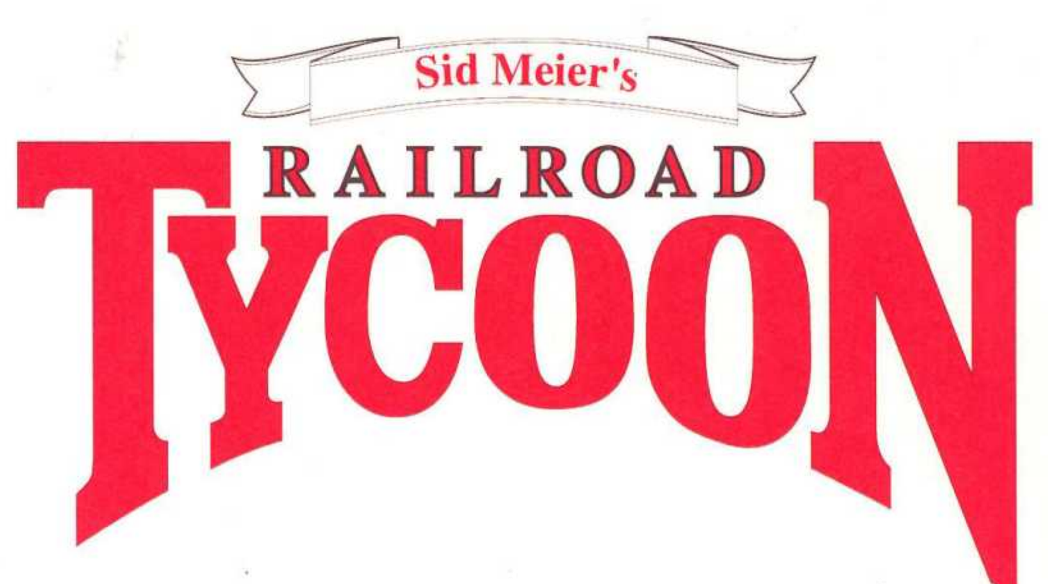
Hill Street Blues ist ein überaus fesselndes Spiel, das durch seine Komplexität beeindruckt. Es dauert zwar ein Weilchen bis man die ganzen Möglichkeiten durchschaut hat, aber dann läßt einen das Game nicht mehr los. Ein Ende gibt es hier nicht, solange die Zahl unaufgeklärter Verbrechen gering und somit die eigene Popularität hoch bleibt. Die Grafik ist Sim-City-Like und ruckelt auch genauso, was aber den Spielspaß in keiner Weise tangiert. Die Sounds beschränken sich auf das Nötigste (Autohupen, Gewehrschüsse, Schreie). Aber auch das ist irrelevant. Es zählt einzig die Aufgabe und die ist gewaltig. Einen ganzen Stadtbezirk mit neun Polizisten zu kontrollieren und diese auch noch gleichzeitig zu steuern, bereitet eine Menge Streß, aber auch ebensoviel Spaß.

Die vielen Details wie Gerichtsverhandlungen, Verfolgungsjagden, Straßensperren oder Sonderkommandoeinsätze runden den Hit gekonnt ab. Die Schwierigkeitsabstufung in fünf Level (Beginner bis Expert) läßt auch für Supercops immer genug Spannug aufkommen. Keep the City clean! ■

Cruiser

Grafik	**8**
Anleitung	**9**
Spielaufbau	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Powerplay 92% Generation 4 96% The One 93% T.G.M 95%



Sie treffen sämtliche Entscheidungen für Ihre Eisenbahn, und jede davon beeinflußt die Welt um Sie herum. An der Spitze Ihrer Eisenbahn leiten Sie auch die Geschicke Ihrer Nation.

Vor dem Hintergrund des Goldenen Zeitalters der Eisenbahn, verleiht Ihnen TYCOON die komplette Kontrolle über die ökonomischen Mittel der industriellen Revolution, die den Durchbruch in das 20. Jahrhundert einleitete.

In Ihren Händen liegt das Schicksal von Städten, Gedeih und Verderb von Fabriken, Erfolg und Untergang ganzer Industrien. Sie entscheiden, was für Züge Ihr Netz befahren, die Fahrpläne und die Frachten.

Ihre Widersacher sind Naturkatastrophen wie Sturme und Überschwemmungen, aber auch von Menschenhand provozierte Krisen wie Streiks und Tarifkriege. Ihre Rivalen kennen keine Skrupel, wenn es darum geht, Sie aus dem Weg zu räumen. Sie werden all Ihre List anwenden müssen, sowohl beim Betrieb Ihrer Eisenbahn als auch an der Börse. Und während Sie all diese tiefgreifenden Entscheidungen treffen, tickt die Uhr der Geschichte unablässig weiter… die technische Entwicklung läßt sich nicht aufhalten, die Städte wachsen, die industrielle Umgebung wechselt ihr Angesicht. Jeder Wechsel erfordert neue Entscheidungen, jede Entscheidung bringt eine Änderung.



Stärker als Ihre Lokomotiven ist nur Ihr Drang, die Nation nach Ihren Vorstellungen zu formen. Ihre Ambitionen. Ihr Stolz. Ihre Eisenbahn

"Große Geschäfte. Harte Entscheidungen. Aufregung, Herausforderung und Liebe zum Detail. Railroad Tycoon bringt eine ganz neue Welt auf Ihren Commodore Amiga und Atari ST.



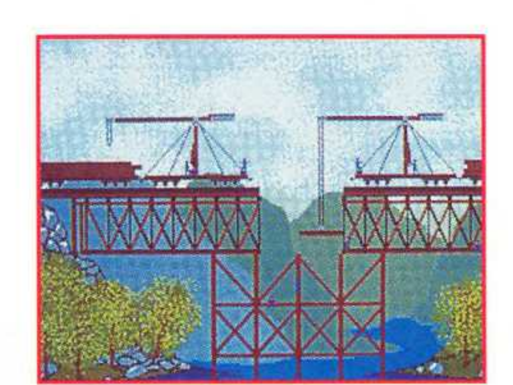


Railroad Tycoon ist in Kürze für den Commodore Amiga und den Atari ST erhältlich. IBM PC kompatible Version bereits im Laden.

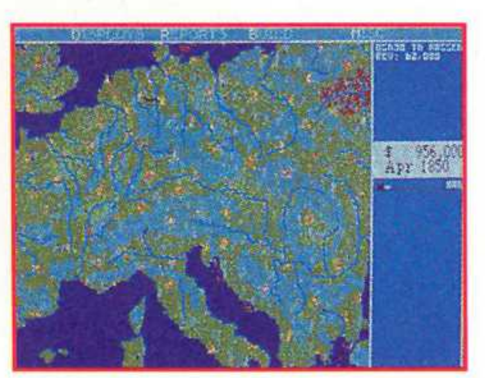












"Gleich von Anfang an wird man unwiderstehlich gefesselt, und innerhalb von Minuten fühlt man sich hineingezogen in den Strudel einer unglaublich steilen, exponential ansteigenden Kurve der Begeisterung, ja Manie. Ganz klar: Railroad Tycoon ist ein absoluter Klassiker." 943 ACE.

Viermal dreißig Mark



SNOWBALL IN HELL

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Atlantis, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

SNOWBALL IN HELL hat mit Wintersport nichts zu tun, vielmehr ist hier eine Verwandtschaft mit Tennis zu erkennen. Mit einem Panzer hat der Spieler immer wieder einen Ball ins Spielfeld zurückzubefördern, gleichzeitig muß er mit der Bordkanone allerlei Flugzeuge, Bomben und andere Bonusobjekte abschießen. Der Ball zertrümmert beim Auftreffen im Spielfeld die dort befindlichen Steine, solange bis alle selbigen zerstört sind. Sind alle Steine eliminiert, wartet schon der nächste Level – von denen sind sechzehn verschiedene vorhanden. Bedient wird das Ganze wahlweise über Tasten oder Stick.

Keine umwerfend neue Idee, aber die Kombination von Ballern und Tennis macht das Ganze recht passabel, zumal der Spaß nur dreißig Märker kostet. ■

df

Grafik	7
Sound	7
Spielverlauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9



LOCO-MOTION

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Byte Back, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Hurra, wir fahren mit der Eisenbahn. Aber Vorsicht, es besteht kein Anlaß zu übermäßiger Freude. Hierbei geht es darum, mit einer Lokomotive möglichst schnell von A nach B zu gelangen. Erschwert wird diese Aufgabe durch andere Lokomotiven auf dem gleichen Gleis beziehungsweise Flugzeuge, die mit Bomben werfen. Sowohl die feindlichen Lokomotiven, wie auch die Flugzeuge sind als Gegner am aufgemalten (deutschen) Balkenkreuz erkenntlich. Doch: Eine echte Bedrohung stellen beide nicht dar, deshalb schleppt sich das Game auch ohne rechte Highlights dahin. Irgendwann kommt man dann am Zielbahnhof an, worauf man in eine Bonusrunde gelangt, in der dann Flugzeuge durch Ausstoßen von Rauchwölkchen vom Himmel geholt werden. Dann geht der Spaß (?) von vorne los. Selbst wenn man den günstigen Preis bedenkt, kann dieses Game nicht überzeugen – es ist einfach langweilig. ■

df

Grafik	8
Sound	8
Spielverlauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	5



ORBIT 2000

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Byte Back, **Muster von :** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Gähn,... Space Invaders in neuer Verpackung. Bei ORBIT 2000 handelt es sich um ein Game, wie wir es so oder ähnlich schon tausendmal gesehen haben. Die Erde wird mal wieder vor angreifenden Aliens gerettet, die gleich in ganzen Horden am Himmel stehen und eigentlich nur darauf warten, abgeschossen zu werden. Ab und zu löst sich eines der Aliens aus der Formation und nimmt das Schiff des Spielers unter Feuer. Sind alle Aliens weggeputzt, muß man seinen Weg durch einen Meteoritensturm finden. Ist einem auch dies gelungen, wartet dann noch ein unbewaffnetes Mutterschiff darauf, vom Helden eliminiert zu werden. Danach geht es von vorn los. Einzige Änderung: die Formation der Aliens und die Spielstufe. Uralt-Game, das durch seine Umsetzung nicht zu glänzen weiß. Man muß es nicht haben, auch nicht für 30 Mark. ■

df

Grafik	4
Sound	4
Spielverlauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5



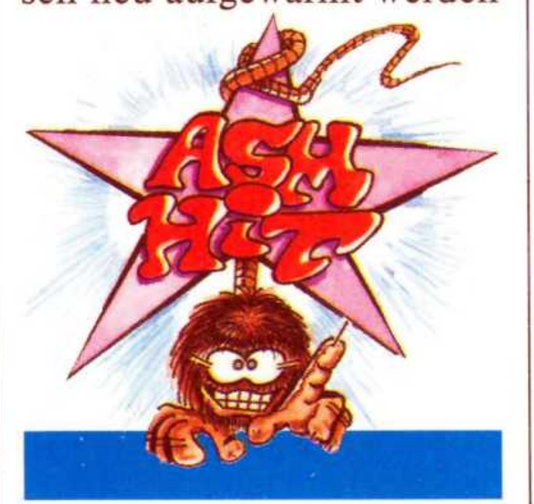
JUNGLE JIM

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Energize, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Der vierte im Bunde ist auch wieder ein guter alter Bekannter. Auch wenn er hier unter dem Namen JUNGLE JIM firmiert, ist er doch im Grunde nichts anderes als Pac-Man. Im Gegensatz zu seinem Kollegen kann Jungle Jim durch seine technische Umsetzung brillieren.

Nicht nur die Grafik und der Sound sind recht gut geraten, sondern das Programm hält auch noch einen Level-Designer bereit für diejenigen, denen 50 Level nicht genug sind, oder die mit den vorhandenen Levels nicht einverstanden sind. Neben den Pac-Man-typischen Boosterpillen kommen bei diesem Game auch noch andere Waffen zum Einsatz, so daß man dem Spiel eine gewisse Erweiterung zubilligen muß. Jungle Jim ist der beste Beweis dafür, daß auch alte Eisen neu aufgewärmt werden können und dabei keinesfalls langweilig sein müssen. Eine gewisse Eigenständigkeit und gute technische Aufmachung, sowie der echt günstige Preis machen Jungle Jim zu meinem persönlichen Low-Budget-Favoriten. Er liegt jedenfalls Längen vor seinen drei Kollegen auf dieser Seite. ■

Dirk Fuchser



»Jungle Jim – Mischung aus Pac-Man und Indiana Jones«

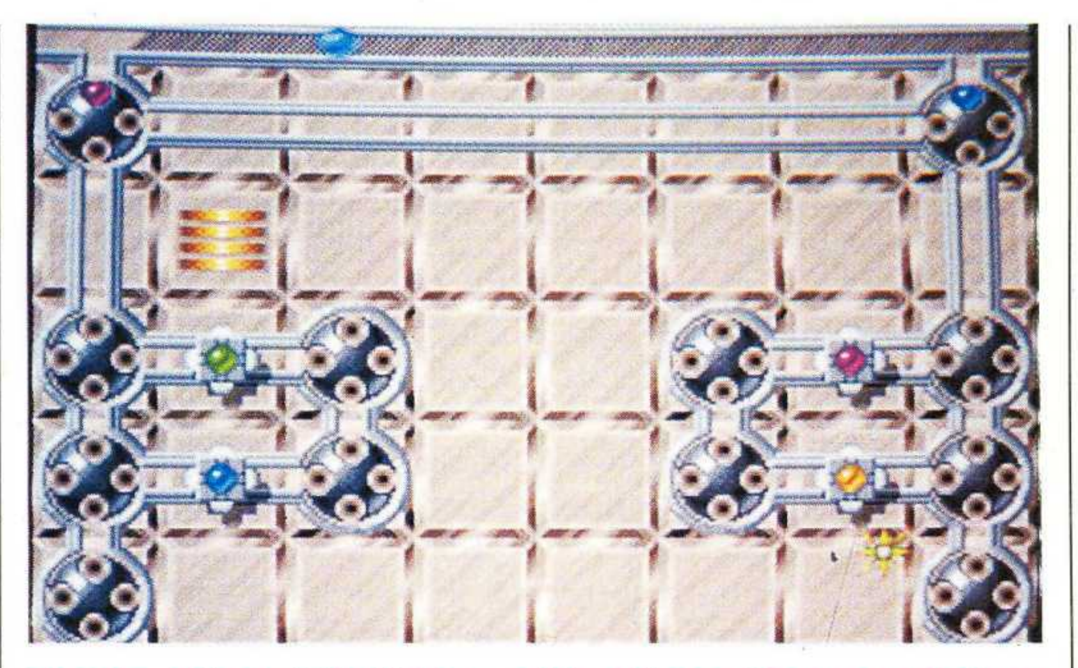
Grafik	8
Sound	10
Spielverlauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

BUNT, RUND UND VOR ALLEM LOGISCH!

Im wahrsten Sinne des Wortes eine runde Sache, dieses Logical. 99 Level sind angekündigt, die hoffentlich auch das halten werden, was der erste Eindruck verspricht. Demnach scheint es zumindest ein sehr gutes Game zu werden!

Verschiedenfarbige Kugeln rollen nacheinander, auf einer am oberen Bildschirmrand befindlichen Leiste, ins Bild. Diese Kugeln sollen in Zahnräder einsortiert werden, von denen jedes vier „Halteplätze" hat. Sind alle Plätze eines Zahnrades mit gleichfarbigen Kugeln besetzt, so explodieren sie, und das Rad wird somit für den nächsten Satz Kugeln frei.

In manche der Zahnräder dürfen nur Bälle einer bestimmten Farbe eingesetzt werden, was natürlich den Schwierigkeitsgrad erhöht.



Tetris, Klax, Welltris – alle diese Games zielen auf Schnelligkeit, aber vor allem auf Logik ab. Sie treten mit harmloser Aufmachung in Erscheinung, um den Spieler still und heimlich süchtig zu machen. Aber die Masche kennen wir nun schon. Wie viele Leute habe ich beim ersten Blick auf Tetris oder Klax schon sagen hören: „Und, was soll daran so toll sein?" Aber wehe, es wird sich nur ein einziges Mal hingesetzt, um es spaßeshalber doch zu probieren! Den nächsten Anschlag in dieser Richtung hat nun Rainbow Arts angekündigt. Ein Game, das nicht nur Logik fordert, sondern auch so heißt: Logical.

Hinzu kommt das Zeitlimit, was gegeben ist, um eine neue Kugel einzusortieren. Ist eine Kugel erst mal in dieses Uhrwerk eingetaucht, so kann sie beliebig nach oben, unten, links oder rechts bewegt werden. Es sei denn, sie wird durch schon volle Zahnräder blockiert.

Schnelligkeit und Reaktion sind infolgedessen bei diesem Game sehr gefragt. Aber auch der zum Spiel gehörende Sound trägt wohl eine Menge zur Faszination von Logical bei. Dieses Klikken der Zahnräder, das Explodieren der Kugeln – es ist wahrscheinlich nur zu verstehen, wenn man es selbst gespielt hat. Also dann: Gas Rainbow Arts! Wir brennen auf die fertige Fassung von Logical! ■

SANDRA ALTER



ACTION STATIONS

System: Amiga (getestet), PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Internecine, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe

Kapitänsnöte . . .

... kann man nachvollziehen, wenn man erst dieses Game gespielt hat. Man mag ja von Kriegs- und Militärsimulationen denken, was man will, gerade vor dem aktuellen Hintergrund, aber in punkto Realitätsnähe und Komplexität sind sie einfach nicht zu schlagen. Dies gilt auch für ACTION STATIONS von INTERNECINE. Thema dieser Simulation ist der Seekrieg von 1922-1945, wobei dreißig fertige Szenarios auf den Spieler warten. Wem das immer noch nicht reichen sollte, kann sich selbst Szenarios zurechtstricken, da auch an einen Editormodus gedacht wurde. Innerhalb der fertigen Szenarios und auch im Editormodus, stehen 180 verschiedene Schiffstypen, vom Schnellboot bis zum Schlachtschiff, zur Verfügung. Wer sich jetzt darauf freut, diese ganzen Schiffe in Augenschein nehmen zu können, der wird sicherlich bitter enttäuscht werden, denn sie sind nur als Symbole auf der Karte zu sehen. Überhaupt liegt bei dieser Simulation die Betonung ganz stark auf der strategischen Seite. Schnelles Einsteigen ins Game und „Feuer frei" ist also nicht drin. Stattdessen empfiehlt es sich, die 130 Seiten starke Anleitung wenigstens in groben Zügen durchzulesen, wenn man überhaupt verstehen will, worum es geht und vor allen Dingen, wie es geht. Dieses Unterfangen wird – wie das so oft der Fall ist – dadurch erschwert, daß die Anleitung in Englisch abgefaßt ist und vor Fachtermini nur so strotzt. Allen, die mit dem Gedanken schwanger gehen, sich dieses Game anzuschaffen, sei auch der Kauf eines guten Wörterbuchs empfohlen.

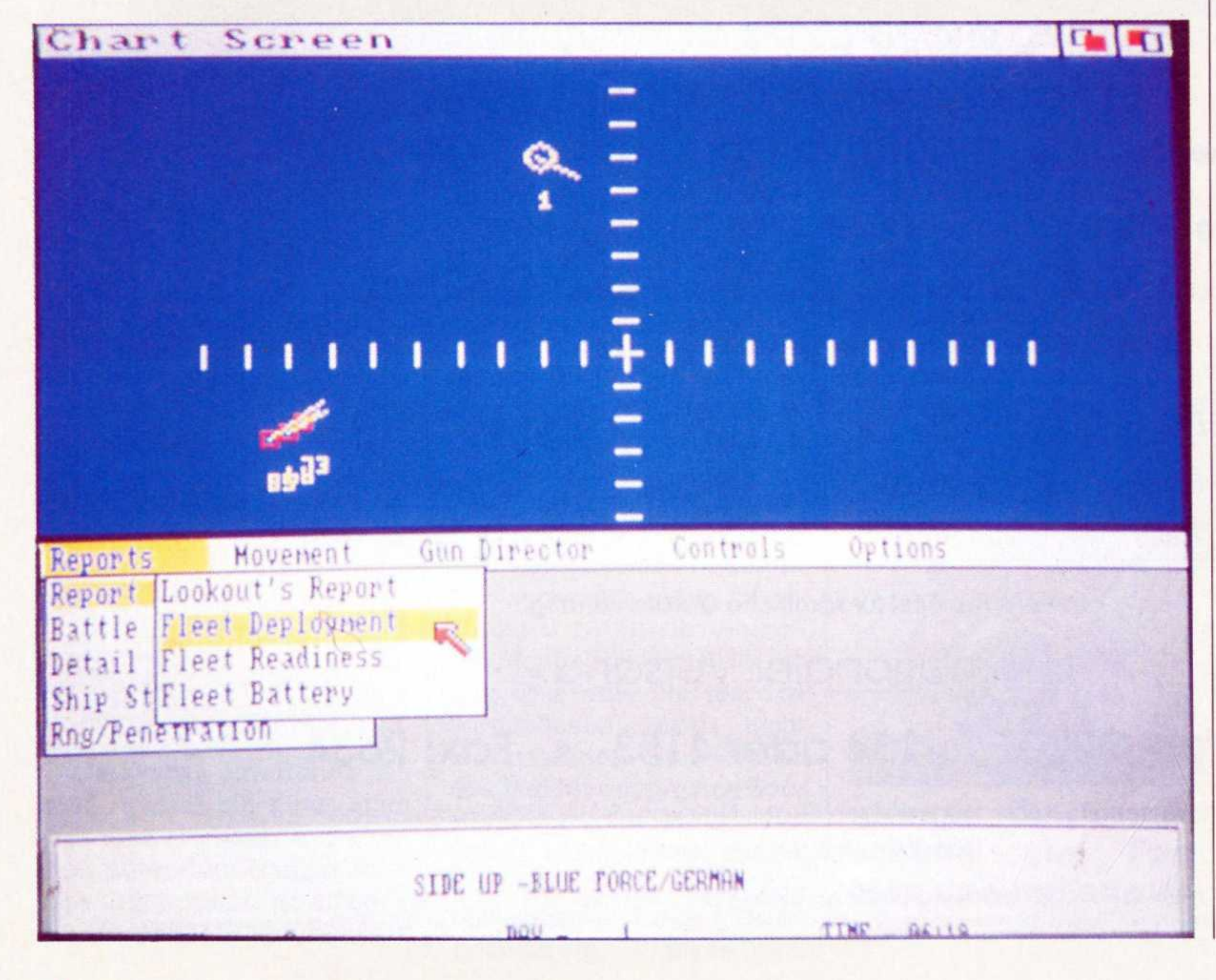
In der Hauptsache geht es natürlich um die Führung von Schiffsverbänden oder einzelnen Schiffen. Hierbei werden dann Kurs und Geschwindigkeit, Formation und so weiter vom Spieler bestimmt. Im Gefecht müssen dann zusätzlich noch Zielauffassung, Zielzuweisung, Waffenwahl und Munitionswahl bewältigt werden. Des weiteren stehen Optionen wie „Leuchtgranaten schießen" oder „Einsatz von Suchscheinwerfern" und dergleichen mehr zur Verfügung; eine ellenlange Liste, deren komplette Aufzählung den Rahmen dieses Testes sprengen würde. Um diese ganzen Optionen sinnvoll einzusetzen, und um die Feinheiten des Seekrieges zu verstehen, ist das Handbuch mit Diagrammen und Grafiken zur Theorie des Themas nur so gespickt.

Die Grafik des Ganzen ist als sehr sparsam zu bezeichnen, Sound ist keiner vorhanden. Bei dieser Art von Spielen kann das nicht als Nachteil empfunden werden, wohl aber die Bedienung des Games, die extrem ungewöhnlich und gewöhnungsbedürftig ist. So ist es nicht verwunderlich, daß sich der Spielspaß erst nach stundenlanger (mindestens) Eingewöhnungsphase einstellt.

Mein erstes Gefecht war die Jagd auf den Panzerkreuzer Graf Spee, wobei ich die Rolle des Gejagten übernahm. Meine Gegner, die der Computer übernahm, waren die drei englischen Kreuzer Exter, Leander und Ajax. Um nicht gleich versenkt zu werden, stellte ich den Computer vorsorglich auf „dämlich" ein. In Ermangelung von seekriegstaktischen Finessen lief ich mit Höchstgeschwindigkeit auf den Feind zu und eröffnete das Feuer. Die erzielten Treffer ließen mich schon Hoffnung schöpfen, bis ich mir die Schadensberichte zu Gemüte geführt hatte. Nach ein paar weiteren Salven war klar, daß auch ich an dem historischen Ausgang der Schlacht nichts ändern konnte. Der Unterschied war nur, daß es mich schon weit vor der Mündung des Rio de la Plata erwischt hatte, und ich außerdem mein Schiff nicht selbst versenkte, sondern die englischen Einheiten mir diese Pflicht abgenommen hatten. Mühe allein genügt eben nicht...

Dieses Game ist wohl für diejenigen Strategie-Fans gemacht, denen die Optik des Games nicht so wichtig ist und die es nicht komplex und genau genug haben können. Außerdem ist eine eingehende Beschäftigung mit der Materie dringend vonnöten. Vielleicht etwas für pensionierte Admirale. ■

Dirk Fuchser



Grafik	**5**
Sound	**keiner**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Blasser Abklatsch



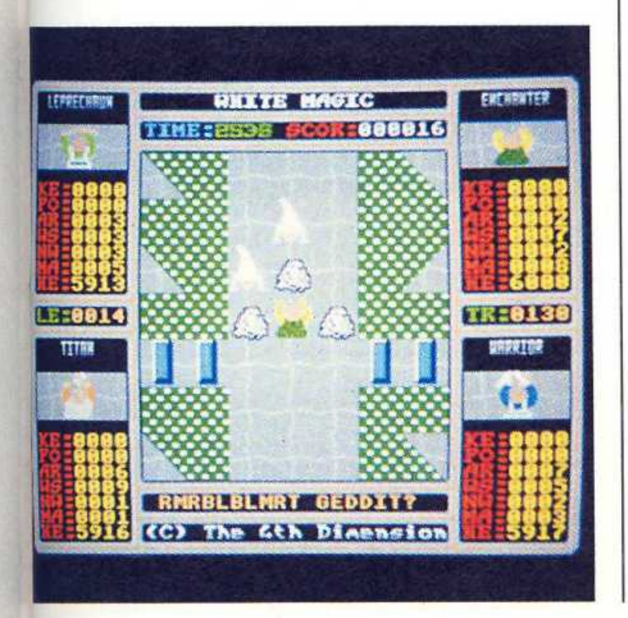
WHITE MAGIC

System: Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. DM 70, **Hersteller:** The Fourth Dimension, **Muster von:** Uffenkamp, 4904 Enger. 05224/2375.

Die Anleitung war denkbar knapp: Auf einem DIN A 5-Blatt wurde WHITE MAGIC aus dem Hause THE FOURTH DIMENSION als Abenteuer voller Grauen und Gefahren dargestellt. Wie Recht die Hersteller hatten ...

Ein Kämpfer schlägt sich durch Levels voller Schätze, Teleporter und Monstergeneratoren. Fallen, Extras und schädliche Gegenstände fehlen ebensowenig wie Geisterhorden. Überrascht es, daß das Ganze aus der Vogelperspektive gesehen wird? Nein, haben wir es doch mit einem dreisten *Gauntlet*-Verschnitt zu tun. Weder die ablaufende Zeit, noch die knapper werdenden Rationen und Lebenspunkte fehlen. Dafür ist die Tastensteuerung (auf deutschem Treiber Z, X, Ä und -) fummelig, die Grafik blaß, der Sound kaum vorhanden und die Zwei-Spieler-Option, die dem Spiel erst seine Würze verlieh, entfällt. Zum Glück kann man den Sparsound gleich abstellen.





Neuerungen? Man wählt je nach Situation einen von vier vorgegebenen Figuren. Die Walküre kann als einzige Ranken zerhacken, der Leprechaun (schelmischer irischer Gnom) Baumstümpfe überspringen und der Zauberer Feuerbälle werfen. Der Titan wiederum verschiebt mit *Sokoban*-artiger Leichtigkeit riesige Fässer. Manche Waffen lassen sich im Nahkampf nicht benutzen. Da eine Pausenfunktion fehlt, muß man zur Tastenfummelei noch ständig zwischen den Figuren wählen. Schade, daß nicht einmal eine Joystick-Option vorliegt! Um in der Hektik nicht völlig den Überblick zu verlieren, bedarf es schon eines genauen Studiums aller Items und Landschaftsteile. Die sind zum Glück im Vorspann abrufbar und, wenn auch in monotonem, teils verkehrten Englisch, beschrieben.

Trotz netter Details wird der Spielspaß bald von Hektik erdrosselt. *Es ist alles nur ein Traum*, versichert der Waschzettel. Gewiß aber einer, aus dem man schnell böse erwacht! ■

Eva Hoogh

Grafik	5
Sound	2
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Geschichtsunterricht



'NAM

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, Mac, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Manch einer unter der verehrten Leserschaft mag nun wieder aufstöhnen: „Schon wieder so ein voll brutales Kriegsspiel". Diese Reaktion ist unter dem Eindruck der jüngsten Ereignisse nicht nur verständlich, sondern auch berechtigt, nur...tja für 'NAM trifft dies nicht zu. Dieses neueste Produkt von DOMARK ist nicht etwa ein Kriegsspiel, sondern vielmehr eine historische Simulation, die schon fast einer Geschichtsstunde gleichkommt. Die Verpackung wird dem Inhalt auf keinen Fall gerecht. Der geistige Vater des Games ist Geschichtswissenschaftler, der sich fünf Jahre lang mit dem Vietnamkrieg beschäftigt hat. Nicht zuletzt deswegen ist am Ende der Anleitung ein Literaturverzeichnis angehängt worden.

Bei 'Nam geht es aber nicht nur um die militärische Seite des Krieges, sondern großer Wert wurde auch auf die Einbeziehung der politischen Aspekte gelegt. Der Spieler übernimmt die Rolle des amerikanischen Präsidenten (Nixon oder Johnson) und muß nun versuchen, die Geschichte neu zu schreiben. Militärische Erfolge allein reichen dabei nicht aus, um das Spiel zu gewinnen. Bei meinen ersten Versuchen endete das Game meistens schon 1969, da das amerikanische Volk wegen meiner Vietnampolitik einen Aufstand machte. Wie man jedoch das Volksempfinden zu Gunsten des Präsidenten verändern kann, ist mir bei all meinen Versuchen ein Rätsel geblieben. Schickt man viele Truppen, rebelliert das Volk, schickt man wenige bis gar keine, geschieht das gleiche. Die militärische Seite der Simulation beschränkt sich darauf, Einheiten zu entsenden, sie per Maus über die einzelnen Kommandobereiche zu bewegen und die Luftunterstützung zu koordinieren.

Wenn dann der Feind in Form von kleinen Kästchen mit der Aufschrift „VC" auftaucht, muß man einfach eine Einheit, die geeignet scheint, über die Vietcong-Einheit bringen. Die Schlacht findet nicht statt, jedenfalls nicht in Form von irgendwelchen blutigen Gemetzeln, der Ausgang der Kampftätigkeiten ist allein an den Verluststatistiken abzulesen. Das Game ist also bei weitem nicht so blutrünstig, wie einen die Verpackung glauben machen möchte. Vielmehr bleibt ein recht bitterer Geschmack zurück, wenn man sieht, wie viele der eigenen Landsleute man in den Tod geschickt hat und sich der Zorn der Nation über die verfehlte Politik in einem Aufstand manifestiert.



Quo Vadis, Mr. President? *Fotos: Amiga*



Die Simulation startet im Büro des Präsidenten, wo man die Wahl hat, entweder die Zeitungen mit den neuesten Meldungen zu studieren oder gleich die ersten Befehle auszugeben. Das Befehlsmenü gliedert sich wiederum in Untermenüs, wie Truppen entsenden oder zurückziehen, Luftunterstützung, Südvietnam unterstützen, Karten einsehen, Statistiken einsehen und so weiter. Die Hauptmöglichkeiten, in das Geschehen einzugreifen, bestehen einerseits in der Verteilung beziehungsweise der Bemessung von finanziellen Mitteln, andererseits, indem man direkt die Kampfeinheiten kontrolliert. Letzteres geschieht im Kartenmodus, der wiederum in vier Unterbereiche, die denen der vier Korps entsprechen, aufgeteilt ist. Hier liegt für mich auch der Hund begraben: das Programm geizt hier mit Informationen über den Fort-, und Ausgang von militärischen Operationen, so daß man nie richtig erfährt ob, und wenn ja, was schiefgelaufen ist.

Auf der politischen Ebene ist das fast genauso: Die Zeitungen, die ja eigentlich die Volksmeinung reflektieren sollen, beschränken sich auf Meldungen wie: „Korea entsendet Truppen" oder „Einheit sowieso wurde nach Vietnam verschifft". So kann man als Präsident natürlich nicht erfahren, ob das Volk vielleicht wegen zu hoher Verteidigungsausgaben aufgebracht ist.

Noch ein paar Worte zur Technik: Die Grafik ist recht gut gelungen, wenn auch nicht besonders detailliert. Der Sound ist nicht der Rede wert. Die Bedienbarkeit geht ebenfalls in Ordnung. Lob verdient die Anleitung, die auch mit ein paar Hintergrundinformationen aufwarten kann und in Deutsch abgefaßt ist.

Dieses Game wurde nicht für Schießwütige gemacht, es wendet sich vielmehr an diejenigen, die entweder nur an der Geschichte interessiert sind oder diejenigen, die den Amerikanern wenigstens auf dem Computer das Vietnamtrauma ersparen möchten. ■

Dirk Fuchser

Grafik	**9**
Sound	**wenig**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

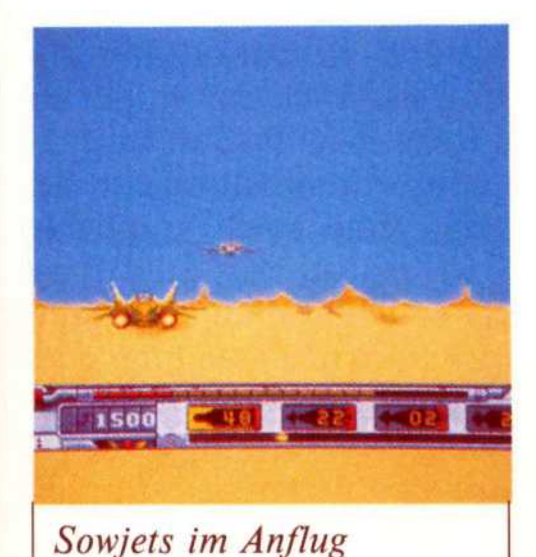
Mig ist nicht gleich Mig



MIG-29 SOVIET FIGHTER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Code Masters, **Muster von:** Power Station, 4050 Mönchengladbach.

Im Zeichen der Ost-West-Entspannung läuft das Geschäft mit allem, was russisch aussieht oder klingt, anscheinend ganz gut. Wie sonst soll man es sich erklären, daß *Code Masters* neues Produkt auf den gleichen Namen hört, wie ein schon länger auf dem Markt befindliches. *Mig-29 Soviet Fighter* sollte man aber nicht mit Mig-29 Fulcrum verwechseln. Handelt es sich bei letzterem um eine hervorragend in Szene gesetzte Flugsimulation, kann man den „Soviet Fighter" höchstens unter der Rubrik der zweitklassigen Action-Games einordnen. Eigentlich handelt es sich hierbei nur um einen erneuten Aufguß des altbekannten Afterburners, nur firmiert er jetzt eben unter dem Namen Mig-29, weil sich das gut verkauft. Was lernen wir daraus? Nicht überall wo Mig draufsteht ist auch Mig drin.



Sowjets im Anflug

Wenn man sich unter diesem Aspekt die Versprechungen auf der Packung durchliest, geht das schon hart auf eine Unverschämtheit zu: „Schnallen sie sich an für die schnellste 3 D Flugsimulation, die es gibt... realistische Starts, Flüge und Landungen", heißt es da. Von alledem konnte ich nichts entdecken. Stattdessen erwartet uns ein nervöses Gezappel der Maschine in Außenansicht, von Simulation oder realistischem Flugverhalten kann absolut nicht die Rede sein. So wie die Maschine von einem Ende des Screens zum anderen pendelt, müßte der Pilot wohl an die zwanzig G aushalten können – wie man da von Realität nicht nur reden, sondern gar schwärmen kann, ist mir ein Rätsel. Der „Pilot" hat nur die action-game-typischen Handlungen wie Ausweichen und Ballern zu bewerkstelligen, realistischen Dogfight gibt es hier nicht.

Natürlich weiß ich, daß viele Leute action-betonte Games sehr schätzen. Den Action-Fans sei gesagt, daß die Grafik und der Sound ganz in Ordnung sind, wenn auch nicht umwerfend. Wer nicht die realistische Simulation sucht, sondern ein Game, das die Reflexe fordert und eigentlich besser im Weltraum angesiedelt wäre als auf der Erde, der mag diesem Programm vielleicht etwas abgewinnen können. Das einzige, was mir an dem Spiel positiv auffiel, ist der Preis, der das Game sicherlich auch interessant macht.

Es ist eigentlich recht lobenswert, ein Action-Game, das die Reflexe fordert, zu diesem günstigen Preis auf den Markt zu bringen. Wenn das aber mit einer solchen, irreführenden Reklame geschieht, die sich offensichtlich fremder Lorbeeren bedient, finde ich das nicht so gut...

Dirk Fuchser

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

Kontrollierter Sturz



RC AERO CHOPPER

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 600 Mark, **Hersteller:** Digital Entertainment, **Muster von:** Hersteller.

Man stelle sich die fatale Lage vor, in der sich Modellflugzeugpiloten jeden Winter befinden: Das Flugzeug ist startklar, alle Schäden sind beseitigt, aber das Wetter läßt keinen Flugspaß zu. Grausam, nicht war? Doch die Not hat jetzt ein Ende, wenn der RC-Pilot über einen Atari ST verfügt. Der RC AERO CHOPPER von DIGITAL ENTERTAINMENT bietet mit seiner Hard-, und Software die Möglichkeit, das Modellflugvergnügen auf dem Computer zu simulieren.

Zum Lieferumfang gehören ein Fernbedienungsgerät mit Kabel, eine ROM-Cardridge, eine Programmdiskette und natürlich eine detaillierte Anleitung (Englisch). Wie geht das Ganze nun vor sich? Man stecke die ROM-Cardridge in den dafür vorgesehenen Port an der linken Seite des Atari, verbinde das Fernsteuergerät mit der Cardridge und lade das Programm von der Disk. Nach dem Ladevorgang erscheint ein Auswahlmenü, das die Untermenüs für die unzähligen Einstellungen, die man vornehmen kann, und die Wahlmöglichkeit zwischen Hubschrauber und Flugzeug beinhaltet. Ganz Eilige brauchen sich hier nur für ein Fluggerät ihrer Wahl zu entscheiden, und schon geht es los. An dieser Stelle wird man dann mit der ersten Enttäuschung konfrontiert, denn die Grafik ist mehr als sparsam. Im wesentlichen sieht man grünen Boden, weißen Himmel und ein Flugzeug-, oder Hubschraubermodell in ungefüllter Vektorgrafik. Also Gashebel nach vorn, Höhensteuer ran und ab geht der Flieger. Als sich der Flieger von mir entfernt, werde ich mit dem zweiten Minuspunkt der Simulation konfrontiert: Wenn sich das Fluggerät in größerer Entfernung vom simulierten Standpunkt des RC-Piloten befindet, hat es in etwa die Größe eines Häufchens Fliegendreck, was die Kontrolle extrem erschwert. Ich war immer wieder recht angenervt, wenn ich meinen Flieger endlich in der Luft hatte und er dann nach einer unachtsamen Steuerbewegung so weit in die Ferne entschwand, daß es unmöglich war, die Fluglage und die Bewegungsrichtung des Modells abzuschätzen. Solche Fehleinschätzungen hatten dann fast immer einen Absturz zur Folge. Zugegeben, auch in der Wirklichkeit wird die Einschätzung der Fluglage schwieriger, wenn sich das Modell vom Piloten entfernt, aber etwas weniger Realitätsnähe zugunsten von mehr Spielspaß wäre an dieser Stelle angebracht gewesen. Eine Option, die die „Kamera" in konstanter Entfernung vom Modell hält, wäre hier besonders für den Anfänger sehr nützlich. A propos Realitätsnähe: In diesem Punkt ist der RC Aero-Chopper nicht zu schlagen. Angefangen damit, daß man ein echtes Fernsteuergerät in den Händen hält, bis zu der Tatsache, daß nicht nur wie in den meisten Flugsimulationen Quer-, und Höhenruder sondern auch Seitensteuer zur Verfügung stehen. Natürlich hat man auch den Gashebel an der Fernsteuerung, der wie bei seinem Vorbild aus der Wirklichkeit rastbar ist. Doch diese Originaltreue kann manchmal zum Problem werden, wenn man nur an die Steuerung der üblichen Flugsimulatoren gewöhnt ist. Das Modell denkt nämlich gar nicht daran, eine Kurve zu fliegen, wenn man den rechten Hebel zur Seite neigt. Für eine schöne Kurve müssen beide Steuerhebel, Quer-, und Seitenruder, betätigt werden und zwar in wohldosiertem Zusammenspiel. Hat man aber die Gewöhnungsphase hinter sich, werden einem die Vorteile der originalgetreuen Steuerung klar. Nur wenn Seiten-, und Querruder getrennt sind, ist zum Beispiel eine Rolle möglich.

Richtig schwierig wird es dann, wenn man versucht, den Hubschrauber zu pilotieren. Alle Modellflugzeugpiloten werden wissen, daß Hubschrauber wesentlich schwieriger zu beherrschen sind als Flugzeuge. Wenn man dann nach einiger Übungszeit den Hubschrauber beherrscht, könnte das Spiel langweilig werden, aber hier haben die Programmierer noch eine weitere Überraschung eingebaut: Es können kleine Raketen abgefeuert, beziehungsweise Bomben abgeworfen werde. Damit aber nicht sinnlos „Stahl in die Heide" gefeuert wird, sind zwei Zielmarkierungen auf dem Flugfeld aufgestellt.

Bis zu diesem Punkt ist dieses Hard-, und Softwarepaket eigentlich nur für Modellflugzeugpiloten interessant, die im Winter nicht aus der Übung geraten wollen, aber das ist noch nicht alles. Nach Aussage der Hersteller soll der RC-Aero-Chopper nämlich auch Produkte anderer Hersteller unterstützen. Im Klartext: Mit dem Steuergerät soll es möglich sein, auch andere Flugsimulationen zu bedienen. Speziell der *Falcon F-16* kann mit dem RC-System geflogen werden. Als Flugsimulationsfan hat mich diese Option natürlich besonders interessiert, zumal ich selbst den *Falcon* besitze. Aber alle meine Bemühungen, den *Falcon* mit dem RC-System zu bedienen, schlugen fehl, was wahrscheinlich daran liegt, daß erst die neueren Versionen von *F-16 Falcon* durch dieses System unterstützt werden. Schade, daß mir – und natürlich der verehrten Leserschaft – diese Erfahrung vorenthalten wurde, denn eine solch kompakte und realistische Steuerung für eine Flugsimulation wäre sicherlich nicht nur für meine Begriffe der Gipfel der „Flugsimulations-hippness". – Wir arbeiten daran...

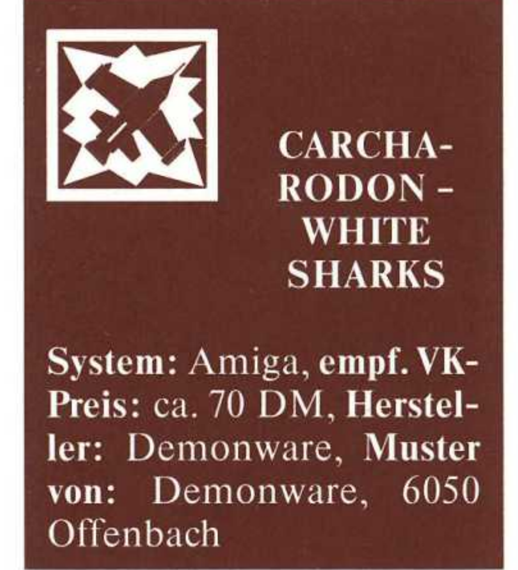
Dirk Fuchser





Grafik	**3**
Sound	**klingt echt**
Realitätsnähe	**11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**1**

Nicht ganz ausgereift



CARCHARODON - WHITE SHARKS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Demonware, **Muster von:** Demonware, 6050 Offenbach

Mit Vorschußlorbeeren in der Anleitung macht Demonware eifrig Werbung für ihr neuestes Produkt. Nach einer wirklich gelungenen Titelmusik habt Ihr die Möglichkeit, ein Extrawaffenmenü (Taste „E" drücken) aufzurufen.



Der Schein trügt – leider nur Durchschnitt!

Das bekannte Extra-Aufsammeln gibt es also nicht.

Ihr habt auch die Wahl zwischen vier Ballersteuerungen, doch sobald das erste Level geladen war, wurden alle meine Hoffnungen zerstört. Da stellte ich mir die Frage, was es nützt, daß die nächsten Spielebenen grafisch abwechslungsreich und mit neuen Gegnern bespickt sind, immer schwieriger werden – wenn nicht schon der erste Level hält, was die Anleitung verspricht. Ein Spiel sollte möglichst von Anfang an fesseln – CARCHARODON schafft es nicht.

Zum einen ging mir das Gebrumm meines Fighters ziemlich auf die Nerven, zum anderen störte mich die zum Teil ungenaue Kollissionsabfrage. Wir erhielten zwar eine Vorabversion, doch sagten uns die Jungs von DEMONWARE , daß wir unseren Test ruhig auf diese stützen sollten, denn die Endversion würde genauso sein.

CARCHARODON ist in der derzeitigen Version nur absoluten Ballerfreaks zu empfehlen, denen nichts, aber auch gar nichts, in der Sammlung fehlen darf. Allen anderen rate ich, sich das Game vor dem Kauf noch einmal anzuschauen, denn 70 Märker wollen gut angelegt sein. Sollte sich Demonware das Game noch einmal vornehmen und verbessern, bin ich gerne bereit, dergleichen mit nachfolgender (vorläufiger) Bewertung zu machen. ■

Klaus Trafford

Grafik	**8**
Sound/FX	**9/4**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Matt Furniss – ein neuer Sound-Wizard?

SPOTLIGHT

Das „Tschicke, tschicke, tosch" des Hi-Hats, das feine Sound-Sample mit den coolen Jazz-Elementen und die sauberen Drums bei REVELATION! wußten zu gefallen. Ein neuer Sound-Artist, ein neuer Name in der Szene macht sich daran, einer der ganz Großen zu werden. Sein Name: MATT FURNISS. ASM sprach mit dem vielbeschäftigen Menschen in London.

Matt Furniss ist zu einer festen Größe in der Welt der Computer-Musik geworden. Über 50 Projekte hat er bereits bearbeitet. Er versorgt alle **KRISALIS**-Programme mit seinem unverwechselbaren Sound. Darüber hinaus arbeitet er noch für **DOMARK, OCEAN, GRANDSLAM, MILLENNIUM** und **CORE.** Seine Tracks für *Chase H.Q., Revelation!, Shadow Warriors* und *Castle Master* haben Matt weltweite Beachtung eingebracht. Das Bemerkenswerteste jedoch ist, das all' dies innerhalb der vergangenen zwei Jahre bewerkstelligt wurde und daß Matt jetzt gerade mal 18 Jahre alt ist.

Seine Ausstattung kann sich sehen lassen. Momentan verwendet er die Yamaha SY77 Music WorkStation und Technics als Audio-Set. Er hat Zugang zu allen Rechnertypen und der entsprechenden Software, die er für seine Arbeit braucht. 'Früher' allerdings fing Matt sehr bescheiden an:

„Ich hatte mal eine Heimorgel mit Gebläse. Die austretende Luft produzierte die Klänge. Nicht gerade das, was man professionell nennt, ich weiß. Aber: Damals war ich erst vier Jahre alt."

Sein gesteigertes Interesse in der Musik führte dazu, daß nach und nach die Keyboards kamen und gingen. „Über den ersten Bontempi habe ich mich riesig gefreut (mit Rhythmus – das war sensationell für diese Zeit). Später arbeitete ich mit dem Technics SXK-200 (die stellen das Ding nicht mehr her – schade drum); es folgte ein Yamaha PSS Midi Keyboard, und nun bin ich stolzer Besitzer des SY77. Das Gerät kostet hier bei uns so um die 6000 Mark. Ich hatte allerdings Glück, einem Bekannten, der ein neuwertiges nicht mehr wollte, dieses für 2700 Mark abzukaufen."

Matts Bekanntschaft mit Computern fand – wo wohl? – in der Schule statt. Hier wurde mit dem guten, alten Acorn BBC B gearbeitet. Damals schrieb er für diesen Rechner einen Musik-Editor und Soundabspiel-Routinen in BASIC, bevor er sich mit Datenverarbeitung auseinandersetzen mußte („Mann, war das langweilig!").

Der Weg ging unaufhörlich weiter. Matt legte sich einen ST und Steinberg-Pro-24-Software zu. Hiermit ging er die 'Verbindung' mit dem damaligen Yamaha PSS MIDI Keyboard ein. „Aber ich produzierte damit nichts als Mist", sagte Matt.

Danach war dann ein Amiga fällig. Der SoundTracker kam postwendend hinzu. Und plötzlich „ging's erst so richtig los; es geschah endlich etwas." Der Knabe arbeitete Tag und Nacht und vernachlässigte die Schule. Also verließ er selbige („ist eh' keinem aufgefallen, daß ich nicht mehr da war – war nie einer, der in der ersten Reihe zu finden war."), um sich profimäßig der Computer-Musik zu widmen.

Die ersten Geh- und Stehversuche bestanden aus SoundTracker-Demo-Disks, die über die PD-Schiene liefen. Eines schönen Tages erhielt er einen Anruf vom Boss der in Yorkshire beheimateten Firma Magnetic Fields. Er wurde gefragt, ob er Beiträge für deren Demos SOUNDATTAX 1 und 2 liefern könne. „Die waren echt gut", sagte Matt. „SOUNDATTAX 1 hatte einen Chart-Mix drauf, der mir wirklich gefiel, sogar, obwohl Kylie Minogue mit von der Partie war."

Nach einigen weiteren Demos für Magnetic Fields kam Matt – endlich – auf die Idee, seine Arbeiten größeren Software-Häusern anzubieten. Was zunächst herauskam: U.S. Gold (zweimal was geschickt; keine Antwort); Ocean („nein, danke!"); Vektor Grafix („Du bist nicht gut genug!"); Arganaut („nein, danke!"). Aber unser Matt Furniss ließ sich nicht unterkriegen. Allen Unbilden zum Trotz komponierte und schrieb er weiter.

Irgendwann einmal las er eine Krisalis-Anzeige im 'Sheffield Star'. Diese suchte Grafik-Leute und Programmierer – von Sound-Machern war nicht die Rede. Dennoch meldete er sich. Und: Das 'Wunder' geschah: Nachdem man erkannte, was der Junge drauf hat, erhielt er den Job als fester Musiker bei Krisalis.

Seitdem hat er an den verschiedensten Titeln seine Sounds angebracht. Um nur einige Beispiele zu nennen: *Manchester United I* und *2, Cyberball, S.T.U.N. Runner, Corporation, Castle Master, Chase H.Q.* oder *Subbuteo.* Brandneue Sound-Tracks sind *Pitfighter* und *Jahinger Khan's Championship Squash (Domark)* sowie *Revalation! & Hill Street Blues (Krisalis).*

Er arbeitet nicht nur für Amiga, ST und allen 8bit-Maschinen. Die AdLib- und SoundBlaster-Karten haben's ihm angetan (Beispiel: *Mig-29 Fulcrum*). Und für SEGA kreierte er die Klänge für *Turbo Outrun.*



▲ *Der Mann sucht sein Klavier.*

▼ *Heimorgel ohne Gebläse.*



Wenn man das Jung-Talent fragt, wen er im Genre am meisten bewundert, so fallen die Namen *Chris Hülsbeck, Jochen Hippel* und *Rob Hubbard*. Besonders stark findet Matt die Sounds für *Turrican II:* „Das ist so ziemlich das Beste, was ich bisher gehört habe!"

Sein musikalischer Geschmack generell umfaßt mehrere Richtungen. Besonders steht er auf Pink Floyd, Mike Oldfield, Iron Maiden, Tangerine Dream „und anderem Freaky Stuff". Gleichzeitig fügt er hinzu: „Alles, was man so in den vergangenen fünf Jahren geboten bekam, war totaler Müll." Das ist Matts Meinung.

Er kann sich auch so richtig freuen und ärgern: Mit seiner Komposition für *Castle Master* war er äußerst zufrieden. Er meint, daß sein Sound sehr gut in die Atmosphäre des Games passe. Die andere Seite der Medaille: Die Arbeit für *Subbuteo:* „Es hat mich krank gemacht. Die verlangten ständig Änderungen und ließen mir kaum Freiraum. Als ich so langsam zu Potte kommen mußte, hatte ich keine andere Wahl, als in 30 Minuten was hinzulegen. Dies ist nicht mein Stil.

Matt stellt fest, daß Computer-Musik, wie auch die Qualität der Games, immer professioneller wird. Er selbst geht schon jetzt wieder einen Schritt weiter: „Der Einsatz von CD-ROM und CD-I gibt den Musikern noch größere Chancen zu zeigen, was in ihnen steckt, fernab von allen Speicherplatz-Beschränkungen, die zu beachten sind. Ich kann es kaum erwarten, bis man mir die Möglichkeit gibt, mich auch in diesem Feld auszutoben. ■

MANFRED KLEIMANN & D.L.

FIRMENPROFIL: Software 2000

über die Schulter geschaut

Von außen wirkt das Gebäude, in dem SOFTWARE 2000 sitzt, recht unscheinbar. Kein Firmenschild weist darauf hin, daß hier etwa Spiele produziert werden könnten. Bei der Ankunft hatten wir sogar Mühe, den Eingang zu den Büros zu finden. Doch gleich nach Betreten derselben fanden wir uns in gewohnter Umgebung wieder: Wo nur Platz ist, stapeln sich die Games, Computer und rotieren Programmierer – die gesamte Produktion findet hier statt.

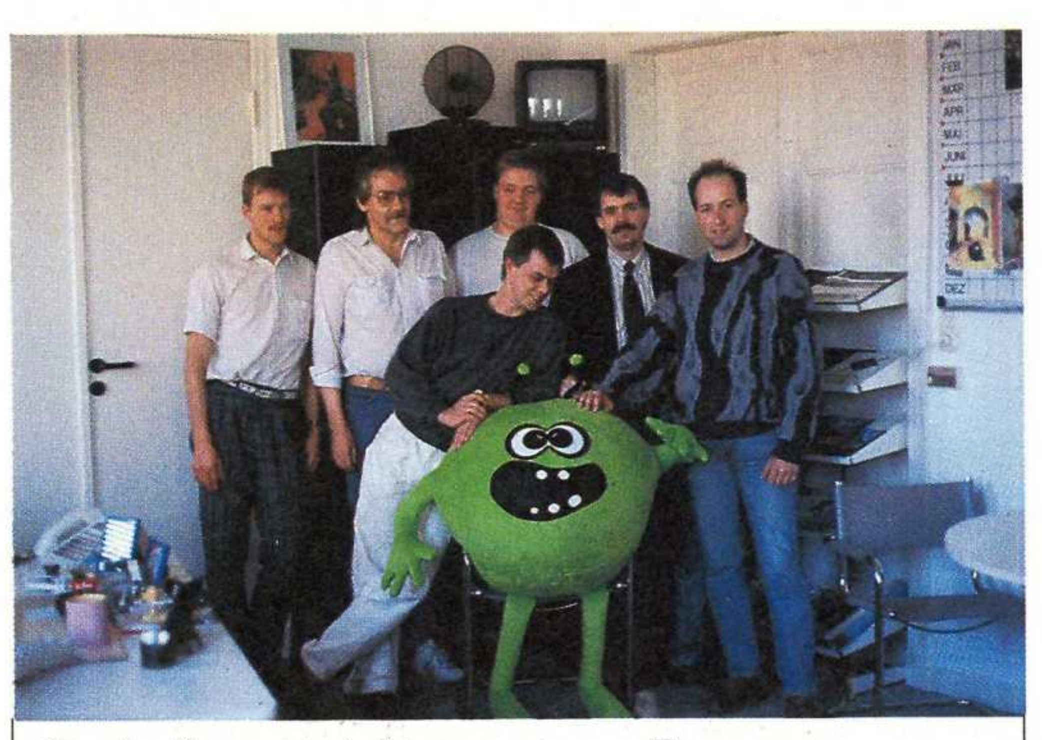
Marc Wardenga, einer der Firmeninhaber, erklärte auch sofort, warum man hier in solcher Anonymität arbeitet: „Wir brauchen absolute Ruhe, um gute Software herstellen zu können." Eigentlich sieht es aber ganz so aus, als ob die Räumlichkeiten jeden Moment aus allen Nähten platzen. Deshalb wird jetzt im Industriegebiet von Eutin ein neues Firmengebäude errichtet, wo es dann an nichts mehr fehlen wird. Ihr merkt also, daß Software 2000 am Expandieren ist!

Wie so oft, begann alles mit einer Stammtischidee. Die wurde umgesetzt, und die Geschichte nahm – vorerst in Marcs 24-qm-Arbeitszimmer – ihren Lauf. Der 28-jährige hatte durch ein vorheriges Informatikstudium schon zahlreiche Kontakte zu diversen Softwarefirmen knüpfen können. Trotzdem wird es Neulingen auf dem Spielemarkt nicht leicht gemacht. Marc: „Unser erstes Spiel haben wir gerade 300 Mal verkauft. Dann hatten wir noch einen Editor, den wir 50 Mal verkauft haben. Heute liegen die Stückzahlen von guten Titeln zwischen fünf- und zehntausend."

Logik- und Denkspiele sind die Spezialitäten des Softwarehauses im hohen Norden. Aber auch die Simulation WILD WESTWORLD hat nicht unwesentlich zu den Erfolgen beigetragen, die die holstein'sche Firma mittlerweile zu verzeichnen hat. Die ASM hat weder Mühen noch Wege gescheut, um Euch zu berichten, wie denn die Logik-Schmiede arbeitet. Wir waren überrascht, wie gut durchdacht die Softwareproduktion auf kleinstem Raum im zweiten Stock eines Hauses in der Plöner Fußgängerzone abläuft.

Für das seit Oktober 1987 bestehende Familien-Unternehmen ist dies sicherlich eine gesunde Entwicklung. Derzeit zählt Software 2000 acht feste und 30 freie Mitarbeiter. Die Freien werden immer nur für eine Spieleproduktion verpflichtet. Aber: „Alle 30 arbeiten nun schon seit zwei Jahren für uns, und haben sich trotz guter Angebote von Mitbewerbern nicht zu einem Wechsel hinreißen lassen."

Der hauseigene Spieletester Karl Kengi.



Von der Stammtisch-Idee zur eigenen Firma.

Leisuresoft, Profisoft und *United Software* fungieren als Distributoren für die Nordlichter. Wobei Marc mit einem Anflug von Stolz berichtet: „Wir waren das erste Softwarehaus in Deutschland, das schon vor zwei Jahren – damals mit *Holiday Maker* – nicht *nur* über United vermarktet wurde." Außerdem wollten wir natürlich von Marc wissen, wie bei ihnen die Entwicklung der Games abläuft. Marc: „In den meisten Fällen läuft es so, daß wir Programme angeboten bekommen, die zu 70 oder 80 Prozent fertiggestellt sind. Wir lassen den Programmierern völlig freie Hand, denn wir finden, daß sie Spaß an der Sache haben müssen, damit etwas Gutes dabei 'raus kommt."

Aber nicht nur auf ein angenehmes Arbeitsklima wird Wert gelegt, sondern vor allem auch auf zufriedene Kunden. „Kundenservice schreiben wir besonders groß. Eine Diskette kann nun mal kaputt gehen. Wird diese von dem Kunden an uns zurückgeschickt, so geht am selben, spätestens am nächsten Tag eine neue Diskette heraus. Andere Hersteller brauchen dafür zwei bis drei Wochen. Warum, ist mir unerklärlich?! Weiterhin haben wir eine eigene Hotline, auch mit registrierten Anwendern, die jeden Werktag von 10 bis 17 Uhr besetzt ist."

In Sachen Abenteuern, Simulationen und Logikspielen wird in nächster Zeit noch einiges aus Holstein auf uns zukommen. Wir freuen uns darauf und drükken die Daumen. Weiter so, Software 2000!

SANDRA ALTER

0 21 54 61 59

ARBIROSOFT

0 21 54 61 59

AMIGA-Software

Titel		Preis
3D Construction Kit *		69.90
4D Sports Boxing *		69.90
4D Sports Driving *		69.90
688 Attack Submarine	dt.	64.90
A 10 Tank Killer 1MB		79.90
A Prehistoricale Tale		59.90
Advanced Destr.Sim.	dt.	69.90
Advanced T.Fighter 2	dt.	59.90
Altered Destiny *	dt.	64.90
AMOS - Game Creator		99.90
Armour Geddon	dt.	59.90
Atomino	dt.	59.90
Back to Future 3	dt.	59.90
Bane Cosmic Forge 1MB		89.90
Bards Tale 3	dt.	69.90
Battle Chess 2 *	dt.	69.90
Battle Command		59.90
Battle Isle *		64.90
Betrayal	dt.	69.90
Big Business *		54.90
Blue Max	dt.	69.90
Brainblasters *	dt.	64.90
Brat	dt.	59.90
Buck Rogers 1MB	kpl.dt.	84.90
Budokan	dt.	64.90
Bundesl.Manager	kpl.dt.	54.90
Cadaver	kpl.dt.	64.90
Car Vup	dt.	59.90
Carthage	dt.	59.90
Cash	kpl.dt.	69.90
Centurion-Defend. *	dt.	64.90
Champ.of Krynn 1MB	dt.	64.90
Champions of the Raj	dt.	64.90
Chaos Strikes Back	kpl.dt.	64.90
Chips Challenge	dt.	59.90
Chuck Rock	dt.	59.90
Chuck Yeagers 2.0	dt.	64.90
Codename Iceman 1MB		79.90
Colonels Bequest 1MB		79.90
Conquest of Camelot		79.90
Crime Wave	dt.	59.90
Cruise for a Corpse*	kpl.dt.	64.90
Curse of Azure Bonds	dt.	69.90
Cybercon 3 *		69.90
Das Boot	dt.	69.90
Das Stundenglas	kpl.dt.	69.90
Death Knights of Krynn *		69.90
Defender of Crown	dt.	29.90
Dinowars	dt.	49.90
Drachen von Laas	kpl.dt.	59.90
Dragonflight	kpl.dt.	69.90
Duck Tales	dt.	64.90
Dungeon Master	kpl.dt.	64.90
Elvira 1MB	kpl.dt.	69.90
European Superl.	kpl.dt.	59.90
Exterminator		59.90
Eye of the Beholder *		69.90
F-15 Strike Eagle 2 *		79.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	69.90
Fantasy World Dizzy		24.90
Ferrari Formula One		29.90
Final Command	dt.	64.90
Flight of the Intruder *	dt.	69.90
Flimbo's Quest	dt.	59.90
Flood	dt.	64.90
Fountain of Dreams *		64.90
Ghengis Khan		74.90
Gods		59.90
Great Courts 2	dt.	64.90
Gunboat		59.90
Hard Drivin 2		59.90
Harley Davidson		69.90
Harpoon 1MB	dt.	69.90
Hill Street Blues		59.90
Horror Zombies	dt.	59.90
Hostages		29.90
Imperium	dt.	64.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	64.90
Indianapolis 500	dt.	64.90
Ishido	dt.	64.90
It came fr.Desert 1MB	dt.	69.90
Kengi	dt.	59.90
Kick Off 2	kpl.dt.	54.90
Kings Quest 4 1MB		79.90

AMIGA-Software

Titel		Preis
Kings Quest Triplepack		99.90
Klax	dt.	49.90
Knights of Legend *		69.90
Knights of the Sky *		69.90
Kult		29.90
Last Ninja 2		29.90
Legend Billy Boulder *		64.90
Legend Faerghail	kpl.dt.	64.90
Leisure Larry 2 1MB		79.90
Leisure Larry 3 1MB		79.90
Leisure Larry Triple 1MB		109.90
Lemmings	dt.	59.90
Loom	kpl.dt.	69.90
Lost Patrol	kpl.dt.	59.90
Lotus Esprit Turbo	dt.	59.90
M 1 Tank Platoon	dt.	69.90
M.U.D.S.	kpl.dt.	64.90
Manchester United	dt.	59.90
Maniac Mansion	kpl.dt.	64.90
Masterblazer	dt.	64.90
Megatraveller 1		69.90
Midwinter	dt.	64.90
Midwinter 2 *	dt.	79.90
MiG-29 Fulcrum		79.90
Might & Magic 2		69.90
Moonshine Racers	dt.	64.90
NAM		69.90
Navy Seals		59.90
Neuromancer	dt.	64.90
Nightshift	dt.	54.90
North & South		29.90
Obitus	dt.	79.90
Oil Imperium	kpl.dt.	54.90
Operation Combat		59.90
Operation Stealth	kpl.dt.	59.90
Pang	dt.	59.90
Panza Kick Boxing	dt.	69.90
PGA Tour Golf	dt.	64.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 2 1MB		79.90
Pool of Radience 1MB	dt.	59.90
Populous	dt.	64.90
Ports of Call	kpl.dt.	59.90
Power Monger	dt.	69.90
Quest for Glory 2 1MB		84.90
Railroad Tycoon *	kpl.dt.	79.90
Rainbow Island	dt.	59.90
Reederei	kpl.dt.	54.90
Rick Dangerous 2	dt.	59.90
Secr.Monkey Island	kpl.dt.	69.90
Shadow of Beast 2	dt.	79.90
Sherman M 4		29.90
Sim Earth *	dt.	89.90
Space Quest 3 1MB		79.90
Speedball 2	dt.	64.90
Spindizzy World	dt.	59.90
Spirit of Excalibur 1MB		69.90
Starflight	dt.	64.90
Stratego *	dt.	59.90
Super Cars 2	dt.	59.90
Super Monaco G.P.	dt.	59.90
Super Off Road Racer	dt.	59.90
Supremacy	dt.	69.90
Swiv	dt.	59.90
Sword of Samurai *	dt.	69.90
Team Suzuki	dt.	59.90
Team Yankee	kpl.dt.	69.90
Teenage Mutant Hero	dt.	59.90
Test Drive 3 *		69.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Tom and the Ghost	dt.	64.90
Tower Fra 1MB	kpl.dt.	69.90
Toyota Celica Rallye	dt.	59.90
Turrican 2	dt.	59.90
TV Sports Basketball	dt.	69.90
TV Sports Rollerbabes *		74.90
Ultima 5	dt.	69.90
UMS 2 1MB	dt.	69.90
Warlords 1MB		64.90
Wild West World	kpl.dt.	79.90
Wolfpack 1MB	dt.	69.90
Wonderland 1MB	dt.	69.90
World Champ.Soccer	dt.	59.90
Wrath of the Demon	dt.	64.90

PC-Software

Titel		Preis
3D Construction Set *		69.90
4D Sports Boxing	dt.	69.90
4D Sports Driving	dt.	69.90
688 Attack Submarine		69.90
A 10 Tank Killer		79.90
Advanced Destr.Sim.	dt.	69.90
Advanced T.Fighter 2	dt.	59.90
Aircraft Designer		74.90
Aircraft Designer	kpl.dt.	109.90
Airline Transport Pilot		89.90
Arachnophobia *		69.90
B.A.T. *	dt.	69.90
Bane of Cosmic Forge		89.90
Bards Tale 3	dt.	69.90
Battle Chess 2	dt.	69.90
Battle Command	dt.	69.90
Battle Isle *	dt.	64.90
Battlemaster *		74.90
Battletech 2		79.90
Betrayal *	dt.	79.90
Big Business	dt.	59.90
Billy the Kid *	dt.	64.90
Blue Max		79.90
Buck Rogers	kpl.dt.	84.90
Budokan	dt.	64.90
Bundesliga Manag.	kpl.dt.	59.90
Centurion-Defender	dt.	64.90
Champions of Krynn	dt.	69.90
Champions of the Raj	dt.	64.90
Chess Simulator	dt.	69.90
Chips Challenge *		69.90
Codename Iceman		79.90
Colonels Bequest		79.90
Conquest of Camelot		79.90
Countdown		69.90
Covert Action	dt.	89.90
Crash Course	dt.	69.90
Crime Wave	dt.	69.90
Cruise for Corpse *	kpl.dt.	64.90
Curse of Ra	dt.	59.90
Curse of Azure Bonds		69.90
Cybercon 3 *		69.90
Dark Heart of Uukrul *		64.90
Dark Spyre *		69.90
Das Boot		79.90
Das Stundenglas	kpl.dt.	69.90
Days of Thunder		59.90
Death Knights of Krynn		69.90
Death or Glory *		64.90
Defender of the Crown		29.90
Dick Tracy	dt.	69.90
Dinowars	dt.	59.90
Drachen von Laas *	kpl.dt.	64.90
Dragonflight *		79.90
Dragons Lair 2 - TW		99.90
Duck Tales	dt.	64.90
Dungeon Master *	kpl.dt.	89.90
Elite Plus	dt.	84.90
Elvira	kpl.dt.	89.90
European Superl.	kpl.dt.	59.90
Eye of the Beholder		69.90
F-14 Tomcat *		79.90
F-15 Strike Eagle 2		79.90
F-16 Falcon 3.0 *		89.90
F-19 Stealth Fighter		79.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt.	149.90
Fountain of Dreams		64.90
Galleons of Glory *		69.90
Gauntlet 3D *		64.90
Golden Axe		69.90
Gravis Joystick, schwarz		89.90
Great Courts 2 *	dt.	64.90
Hard Drivin 2		69.90
Hard Nova	dt.	69.90
Harpoon	dt.	89.90
Hill Street Blues		59.90
Horror Zombies	dt.	69.90
Hunt for Red October	dt.	74.90
Imperium	dt.	69.90

PC-Software

Titel		Preis
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	69.90
Indianapolis 500	dt.	64.90
Industrial Rebound *	dt.	59.90
Int.Soccer Challenge	dt.	69.90
Iron Lord *	dt.	69.90
Ishido	dt.	69.90
It came fr.Desert	dt.	69.90
Joe Montana's Football		74.90
Joe the Monkey *		64.90
Jones in Fast Lane		69.90
Kings Bounty		69.90
Kings Quest 4		79.90
Kings Quest 5 (VGA)		89.90
Kings Quest Triplepack		99.90
Klax	dt.	59.90
Knights of Legend		69.90
Knights of the Sky	dt.	89.90
Kult		29.90
Legend Billy Boulder *	dt.	69.90
Legend Faerghail	kpl.dt.	69.90
Leisure Larry 2		79.90
Leisure Larry 3		79.90
Leisure Larry 3	kpl.dt.	89.90
Leisure Larry 5 *		84.90
Leisure Larry Triple		109.90
Lemmings (3&5)	dt.	79.90
LHX Attack Chopper	dt.	89.90
Life & Death 2		69.90
Light Quest *	dt.	69.90
Lightspeed	dt.	89.90
Links (VGA)	dt.	84.90
Loom	kpl.dt.	69.90
Lord of the Rings	dt.	84.90
Lost Patrol	dt.	59.90
Lufthansa A320 *	kpl.dt.	89.90
M 1 Tank Platoon	dt.	79.90
M.U.D.S.	kpl.dt.	69.90
Manchester United	dt.	59.90
Maniac Mansion	kpl.dt.	64.90
Mario Andretti	dt.	69.90
Martian Dreams *		69.90
Mech Warrior		69.90
Medieval Lords *		69.90
Mega Fortress *		79.90
Megatraveller 1	dt.	79.90
Midwinter	dt.	69.90
Midwinter 2 *	dt.	84.90
MiG-29 Fulcrum		89.90
Might & Magic 2		69.90
Might & Magic 3 *	kpl.dt.	79.90
Moonbase		99.90
Moonshine Racers *		64.90
Ms. Pacman		29.90
Mystical *	dt.	69.90
NAM		79.90
Navigator 4.5	dt.	54.90
Navy Seals		59.90
Nightshift	dt.	54.90
North & South		29.90
Nuclear War		69.90
Obitus *	dt.	79.90
Oil Imperium	kpl.dt.	54.90
Oils Well		59.90
Ökolopoly	kpl.dt.	129.90
Operation Stealth	kpl.dt.	69.90
Panza Kick Boxing	dt.	69.90
PC Globe 4.0	kpl.dt.	139.90
Penthouse		84.90
PGA Tour Golf	dt.	64.90
Pick'N'Pile	dt.	64.90
Pirates		59.90
Planet's Edge *		69.90
Police Quest 2		79.90
Police Quest 3 *		89.90
Populous	dt.	64.90
Populous-Promised	dt.	39.90
Ports of Call	kpl.dt.	79.90
Prince of Persia	kpl.dt.	69.90
Private Proberty *	dt.	64.90

PC-Software

Titel		Preis
Quest for Glory 2		79.90
Quest for Glory 3 *		84.90
Railroad Tycoon	dt.	79.90
Ranx	dt.	64.90
Rapcon		79.90
Red Baron (VGA)		89.90
Reederei	kpl.dt.	54.90
Resolution 101		59.90
Revelation		59.90
Rick Dangerous 2	dt.	59.90
Riders of Rohan *	dt.	69.90
Rise of Dragon (VGA)		79.90
Search for the King		69.90
Secret Missions		39.90
Sec.Monkey Island	kpl.dt.	84.90
Secret of Silver Blades		64.90
Secret Weap.Luftwaffe *		79.90
Shanghai 2	dt.	79.90
Sherman M 4		29.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Sim Earth	kpl.dt.	89.90
Solidarnosc *		64.90
Space Quest 3	kpl.dt.	89.90
Space Quest 4 (VGA)		84.90
Speedball		29.90
Speedball 2 *	dt.	64.90
Spellcasting 101		64.90
Spielend Lernen 2	kpl.dt.	59.90
Spirit of Excalibur *		84.90
Star Command		79.90
Starflight 2		59.90
Stellar 7		59.90
Stormball *		59.90
Stormovik SU 25	dt.	69.90
Stratego	dt.	69.90
Stunts *		69.90
Summer Edition		29.90
Super Off Road Racer	dt.	64.90
Supremacy	dt.	84.90
Sword of Aragon		69.90
Team Yankee	kpl.dt.	79.90
Teenage Mutant Hero	dt.	69.90
Test Drive 3		69.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Timequest *		69.90
Tom and the Ghost *	dt.	64.90
Tracon		79.90
Tracon 2		99.90
Tunnels & Trolls		69.90
TV Sports Baseball *	dt.	74.90
TV Sports Basketball	dt.	79.90
TV Sports Rollerbabes *	dt.	74.90
Typhoon of Steel		69.90
Ultima 6		74.90
Ultima 7 *		89.90
UMS 2	dt.	84.90
Warlords		64.90
Wayne Gretzky 2		69.90
Welltris	dt.	59.90
Whales *		69.90
Wild West World *	kpl.dt.	89.90
Wing Commander		79.90
Wing Commander 2 *		79.90
Winter Edition		29.90
Wolfpack	dt.	79.90
Wonderland	dt.	79.90
Zak McKracken	kpl.dt.	64.90
Zeliard		59.90

PC-Zubehör

Titel		Preis
AdLib Soundkarte	dt.	248.90
AdLib Soundkarte+Co.	dt.	298.90
Gravis Joystick,schwarz		89.90
Neo Stick	dt.	59.90
Pistol Stick	dt.	69.90
Sound Blaster Karte	dt.	348.90
Speedking Joystick		49.90
Windows 3.0 & Maus		248.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

ASM 06/91

Machtgelüste



COMMAND HQ

System: PC (EGA, VGA, MCGA, Adlib, Soundblaster), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Microplay, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

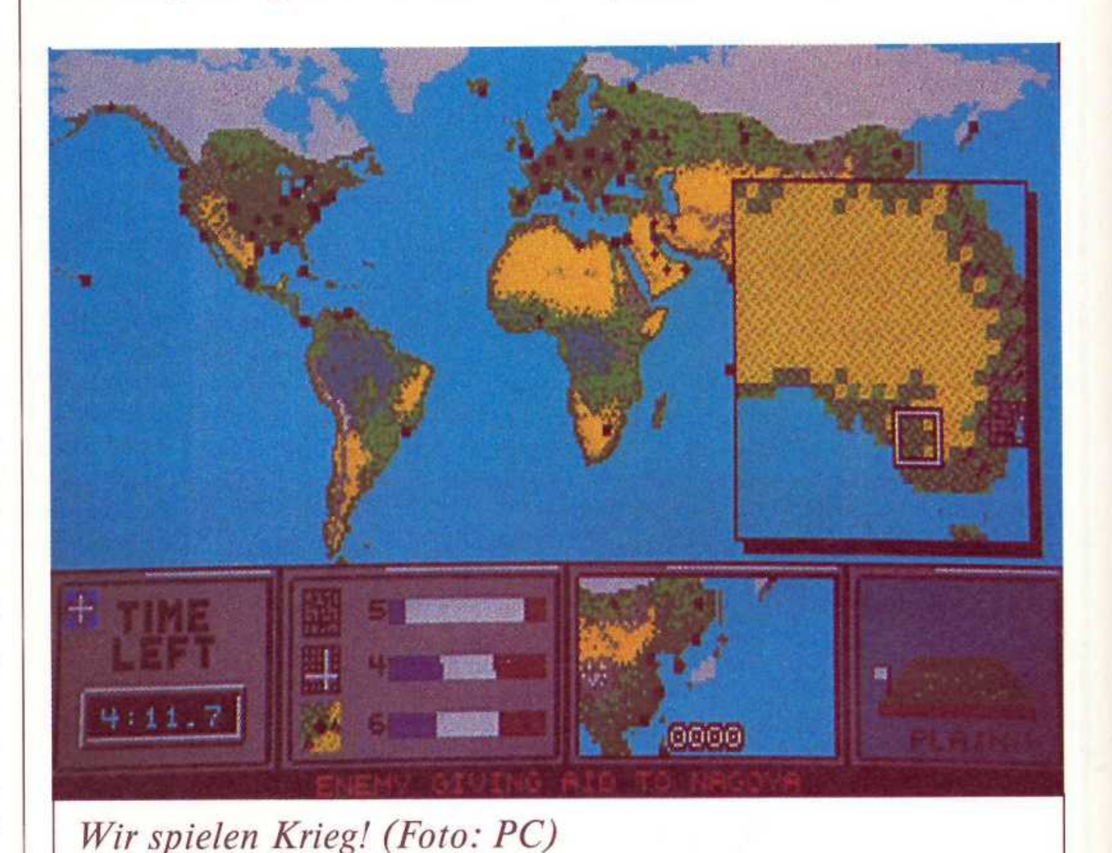
COMMAND HQ ist eines jener Spiele, die den Krieg spielerisch so verarbeiten, wie es uns auch die Bilder des Golfkrieges weismachen wollten: Chirurgisch, glatt, steril und angefüllt mit ach so genial strategischen Features, damit dem Hobbyfeldherren die Brust schwelle. Natürlich: Das Programm bietet den Strategiekünstlern (und dazu gehören weiß Gott nur selten echte Militaristen) eine Fülle an Optionen, um den Kampf um die Weltmacht spannend und abwechslungsreich zu gestalten. Ganz wie bei *Risiko*, dem Urvater der Kriegssimulationen (Schach ist etwas abstrakter), werden die Truppen über die Weltkarte geleitet und auf den ominösen Feind geworfen. Damit die digitalen Schlachten nicht immer dieselbe Ausgangslage haben, können vier verschiedene Szenarien eingeladen oder neue erstellt werden. Von historischer Bedeutung sind dabei die Szenarien von 1918 (WK I), 1942 (WK II) und 1986 (Kalter Krieg), die sich recht dicht an die Gegebenheiten halten. Außerdem gibt's noch den „Future-Mode" im Jahre 2023, in dem die Supermächte nix mehr zu sagen haben. Sind diese Szenarien ausgereizt, bleibt noch das Schauergemälde: die Nationalstaaten sind völlig hinüber, einzelne „Overlords" ringen um Macht und Territorien. Dabei werden bei jedem Spielbeginn die Armeen und Standorte der Lords und ihre Hauptquartiere (eben die HQs) zufällig auf die Weltkarte gesetzt. Eine weitere Spielmöglichkeit besteht im Erstellen eigener Truppenlayouts. Allerdings ist von dieser Option abzuraten, denn das Um- und Abstellen der einzelnen Einheiten ist mühsam und sehr zeitaufwendig. Immerhin: Die Setups (und natürlich die Spielstände) können jederzeit gespeichert und geladen werden.

Command HQ macht es dem Spieler recht einfach, ein Spiel zu entscheiden. Der Kampf ist sofort gewonnen, wenn alle Hauptstädte des Gegners erobert wurden, gleichgültig, wieviel Truppen der Feind noch besitzt. Da die Konfliktstätten jedoch weitverzweigt und ein immenses Arsenal an Waffen und Soldaten im Spiel zerblasen wird, dauert es schon eine Weile, bis der feindliche oder eigene Stuhl kippelt.

Der Spieler steuert per Cursor seine Infanterie, seine Panzereinheiten, Versorgungsschiffe, U-Boote und Kreuzer und sogar Satelliten und deren Killerflugis. Durch die variable Einstellung der Spielgeschwindigkeit kann das Geschehen gut verfolgt werden, verschiedene Zooms erhöhen die Übersicht. Leider verfügt das Spiel kaum über taktische Feinheiten, die den Kriegsverlauf „realistischer" machen würden. Die Feindaufklärung beschränkt sich auf die – eher nutzlosen und abschußbereiten – Satelliten, Städte werden in Sekunden erobert, Geländegegebenheiten werden kaum berücksichtigt und – was am wichtigsten ist – die Ressourcen der beteiligten Parteien sind, bis auf den Ölvorrat, völlig unwichtig; Kriegs- und Menschenmaterial sind einfach da und können nach Lust und Laune verfeuert werden. Der größte Witz: Die (kaum bewachten) Erdölquellen sorgen bereits Sekunden nach der Einnahme für neues Öl und reparieren auch noch die Kampfkraft der dort stationierten Einheit! Ein Herr namens Schwarzkopf würde sich angesichts eines solchen Sandkastenspiels glatt die wenigen Haare raufen....

Es bleibt fraglich, was MicroProse mit dieser Simulation bezwecken wollte. Zwar bietet Command HQ eine gewisse Variabilität an Szenarien, doch an einen universellen Kriegssimulator wie UMS kommt Command HQ keinesfalls heran. Und auch die anderen Features bleiben gegenüber UMS auf der Strecke: Das Kampfgeschehen ist viel zu linear, wichtige Faktoren werden schlicht ausgelassen. Was nützt es da, wenn als „Feinheiten" eingegrabene oder versteckte Einheiten für Überraschung sorgen sollen? Abgerundet werden die Fehler noch durch das fehlerhafte, unübersichtliche und schlecht strukturierte Handbuch, das den Spieler trotz Tutorials hilflos im Regen stehen läßt. Da hilft nur ausprobieren, oder besser: was anderes spielen.

Michael Suck



Wir spielen Krieg! (Foto: PC)



Grafik	**8**
Anleitung	**5**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**

SECRET SERVICE

Hallo, Leute!

Während Ihr in aller Ruhe die neueste Ausgabe der ASM bewundern könnt, habe ich mich schon auf die Socken gemacht, um mit Trekking-Rucksack und Interrail-Ticket England und Schottland unsicher zu machen. Um gleich irgendwelchen Klischees vorzubeugen: Ich werde auf meine Reise keinen Laptop mitnehmen, um auch im Urlaub ständig eine Mattscheibe vor der Nase zu haben. Nein, ich dachte an einen Urlaub von Anfang an.
So! Schluß jetzt mit der Urlaubserörterung und zurück zum Thema: Zuerst einmal wieder vielen Dank für die zahlreichen Einsendungen von Karten, Tips, Cheats und Hint-Hunt-Beiträgen. Wir können uns momentan vor Post kaum noch retten. Aber schön so! Mir sind allerdings bei der Bearbeitung wieder einige Sachen aufgefallen, die ich Euch jetzt gern unterbreiten möchte: Karten können wir leider nur veröffentlichen, wenn sie sauber und mit einem Stift gezeichnet sind, der auch nach dem Satz die Karten noch gut erkennbar sein läßt. Ein Bleistift bietet da leider nicht die benötigte Farbintensität. Und bitte vergeßt nicht, Eure Namen und Adresse gut lesbar auf dem möglichst in Din-A4-Format gehaltenen Zetteln zu vermerken. Damit würden uns erstens die Beiträge nicht verloren gehen, denn Papierschnipsel in der Größe eines Kassenbons lassen sich leider nicht abheften, und zweitens wäre die Honorierung bei Kenntnis Eurer Anschrift sicherlich einfacher möglich.
ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.

P.S.: Bitte gebt auch immer Euer System an!

Sim City

Caps Lock drücken und *Pfund* (oder *FUND*?) eingeben, und schon sind 10 000 Pfund mehr auf dem Konto. (Gilt erwiesenermaßen für Amiga) ■

Muesli

Dogs of War

Im Spiel einfach *F8* drücken, dann *Timbo* eingeben und anschließend *F6* und den Feuerknopf drücken. Siehe da, man hat plötzlich unendlich viele Leben. Vorsicht trotzdem bei den Minen! Hier stirbt man trotz Cheat, wenn man nicht aufpaßt. ■

Muesli

Sly Spy

Bei der Amiga-Version von Sly Spy sollte man als Code-Nummmer '007' eingeben. Während des Spiels gebe man *SHAKEN NOT STIRRED* ein, und zwar unter strenger Beachtung der Leerstellen und der kontinuierlichen Großschreibung!! Man bekommt dann nicht etwa (nur?) den Martini in der gewünschten Form, sondern außerdem auch unendlich viele Credits. ■

Rainer John

Supercars

Wer auf Supercars steht und die Amiga-Version besitzt , sollte mal die Codewörter *Odie* oder *Big* ausprobieren. ■

Sven Brandstätter

Gradius III

Alle Besitzer von Super-Famicom-Konsolen, aufgepaßt: Für Gradius III auf dieser Maschine wurde uns ein weiterer Tip zugesandt: Man startet das Spiel ganz normal und geht dann in den Pausenmodus. Hier drückt man das Joykreuz zweimal nach oben, dann zweimal nach unten. (Bis hierhin stimmt dieser Tip noch mit dem für die volle Bewaffnung und das Dauerschutzschild überein, den wir kürzlich veröffentlicht haben. Die Red.) Jetzt drückt man auf dem Joykreuz die Kombination links, rechts, links, rechts. Wenn man das Spiel wieder startet, explodiert das Schiff mit einem gigantischen Blitz, der den Verlust des Raumschiffs auf jeden Fall wettmacht. ■

Thorsten Zeller

Robocop II

Wer gern die Tastenfolge *Serial Interface* im Titelbild eingeben möchte, der kann das gerne tun. Im Spiel kann man dafür auch mit *F8* die Energieeinheiten erhöhen und mit *F10* einen Level weiterkommen. ■

Der Bodo

The Plaque

Im Ladescreen könnte man die linke Maustaste und den Feuerknopf am Joystick gedrückt halten. Unbegrenztes Leben hätte man dann!

Turrican

Alle John Belushi- und Dan Akroyd-Fans werden sich freuen! Wenn man nämlich bei Turrican *Bluesmobil* in der Highscoreliste einträgt, hat man im Spiel 99 Leben und 500 Stück aller Extrawaffen (ist etwas älter). ■

Markus Scherer

Armalyte

In Spiel 1 kann man mit folgenden Pokes über „unbegrenztes Leben" verfügen: Poke 59891,173 und Poke 63361,173. In Spiel 2 zeigen dafür die Pokes 59991,173 und 63382,173 entsprechende Wirkung.

Atomix

Für alle Spieler, die Atomix zokken, gibt es einen Cheat für gestoppte Zeit. Man gehe mit *Help in den Paßwortmodus und gebe Time* ein.

Castlevania

Hier sind einige Gamboy-Bonushöhlen und Extraleben in den ersten drei Levels:

1.Level: Beim fünften Seil einfach nach oben weiterklettern.



2.Level: Nach der Brücke sollte man das Seil herunterklettern und dann die Kerze ganz links zerschmettern; es ist ein Extraleben! In diesem Bild geht man das rechte Seil hinunter. Unten angekommen, zerschlägt man die sich dort befindlichen zwei Kerzen. Vor allem die rechte Kerze verbirgt ein wichtiges Utensil: ein Kreuz. Über das linke Seil geht es weiter abwärts. Auf der dritten Stufe ist eine Kugel zu zerschlagen, wonach man das nächste Seil auf dieser Ebene wieder hochklettern sollte, da sich dort eine Bonushöhle befindet. Wenn man sich dabei töten läßt, ist das halb so schlimm. Der Vorgang läßt sich schließlich immer wieder wiederholen, so daß man am Ende doch in jedem Fall ein Bonusleben gewinnt.

3. Level: Wenn man der von rechts kommenden Wand entflohen ist, klettert man am besten an dieser bis knapp oberhalb der Hälfte empor und springt rechts in die Wand hinein. Durch selbige gelangt man in eine Bonushöhle. ■

Michael Käppeli

Lotus Esprit Turbo Challenge

Ein aktueller Hinweis zu diesem Spiel auf dem Amiga ging uns aus Schwetzingen ein: Gibt man für Player 1 den Namen *Monster* und für Player 2 den Namen *Seventeen* ein und drückt danach den Feuerknopf, startet ein Zwischenspiel, ähnlich *Asteroids*. ■

Guido C.

Immortal

Levelcodes, die maximale Energie bescheren, sind zumindest für alle unsterblichen Amiga-Besitzer von Interesse:
Levelcode 2: cddff10006f70,
3: f47ef21000e10,
4: b5fff31001eb0,
5: d630f43000eb0,
6: 17bff53010e41 (mit *Bait*),
7: 84d0f63010ec1,
8: e011f730178c1.

Stephan Gemer

Transworld

Wer auf dem Amiga Probleme mit dem Geldscheffeln hat, dem kann geholfen werden! Man nehme einen Kredit von 99.000 DM auf und kaufe das Maximum an Dollars. Wenn der Kurs dann irgendwann auf 1.300 DM steht, alles wieder verkaufen. jetzt hat man 500.000 DM mehr im Geldbeutel! Für die, die auf die 500.000 verzichten wollen, ein paar Tips zum Spielverlauf: Anfangs sollte man bei teuren Terminfrachten, z.B. Textilien, höchstens 6 E liefern. Man sollte außerdem einen 2. Lagerarbeiter, einen Nachtwächter und eine Sekretärin einstellen. Der Nachtwächter erfüllt den Zweck, daß nicht mehr soviel Wertgegenstände entwendet werden. Wenn man einen zweiten Wächter einstellt, so werden einem höchstens 4000 lächerliche Mark geklaut. Werbung sollte man monatlich wiederholen. Wichtig: Ab und zu Urlaub machen, denn sonst wird man krank, wenn man gerade eine wichtige Terminfracht hat. Wäre doch ärgerlich, oder nicht? ■

Mark Nienstermann

Wo wir gerade beim Managen sind; Andreas hat noch andere Tricks zu Transworld auf Lager: Für diesen Trick braucht man vier menschliche Mitspieler. Man wartet, bis die Aktien des Computers auf 119 DM stehen und kauft dann mit einem Spieler so viele ein, wie es einem nur möglich ist. Dann macht man 20 Tage Urlaub. Die eigenen Aktien stehen hiernach auf 17, besser noch auf 12 DM. Stehen die CPU-Aktien auf ca. 300-450DM, verkauft man diese und erwirbt möglichst alle der 10 000 eigenen. Im Anschluß daran sollte man zwei bis dreimal Radiowerbung machen. Stehen die eigenen Aktien auf ca. 250 DM, sollte man ungefähr 9000 verkaufen. Mit dem Verkaufserlös (um die 2 Mio. DM) kann man schon einige LKWs kaufen. Am besten Stückgut-, Kühl- und Tieftransporter, auf keinen Fall aber Autotransporter!! Die Aktien, die man noch behalten hat, lassen sich etwas später noch für sage und schreibe 1000 DM Stückpreis verticken!

Zum Schluß noch ein paar Warentips: Holz und Fleisch sollte man in Kiew kaufen, Treibstoff, Salz und Zucker in Oslo, Tabak in Dubrovnik und Wein in Bordeaux. Man sollte auch nicht vergessen, das Lager ständig zu erweitern und genügend Lagerarbeiter einzustellen; die Fernlaster brauchen übrigens jeweils 2 Fahrer. Last but not least, ein finaler Hinweis: Nach dem Start eines gespeicherten Spiels steht der Dollar auf 0.00 DM. Also kräftig zugreifen! ■

Andreas Wirth

Beast II

In der ASM 3/91 wurde eine ziemlich unbefriedigende Teillösung abgedruckt, so der Schreiber dieses Lösungsansatzes. Hier ist seine, zwar unvollständige, aber funktionierende Version:

Zuerst gehe man nach rechts und frage den Wächter nach *Ten Pints*, um in den Cheat-Mode zu kommen. Danach gehts nach links zur Befreiung des Freundes. Fragt man ihn nach Traps, antwortet er mit „.... *upper Switch*“ oder „.... *lower switch*“ (Antwort merken!). Nachdem man das Seil hinuntergeklettert ist, geht man nach links in die Oasis. Hier sammelt man das Bier auf und geht wieder zurück über den Startpunkt hinaus, bis zu der Stelle, wo der Boden ziemlich dünn ist (bei der Plattform). Jetzt muß man so hoch springen, daß der Boden beim Aufprall verschwindet. In den Tropfsteinhöhlen geht man nach links, bis der schlafende Goblin auftaucht. Man geht soweit, daß dieser aufwacht, läßt ihn dann aus dem Bild laufen und rennt hinterher (nicht springen!). Mit ein bißchen Glück kommt man damit über die Zugbrücke. In der Goblin-Höhle geht man zuerst nach oben und dann nach links. An der Tür bückt man sich und betätigt den Hebel jenseits der Tür. Nach dieser Aktion geht man wieder zurück und nach unten, wo der Schlüssel auf einen wartet. Ein Stück weiter links läßt man sich gefangennehmen. In der Zelle bietet man dem Wärter das Bier an, der daraufhin einschläft. Mit der Kugel wird anschließend die Tür zerstört. Dem Wärter wird noch eine verpaßt, und der Schlüssel wird genommen. Eine Etage höher wird noch ein Gefangener befreit, ganz oben befindet sich der Ring. Auf dem Rückweg passiert man die obere Tür. Beim alten Mann angelangt, gibt man ihm den Ring. Danach sollte man sich nach links bewegen und in den ersten Gang von oben. Wenn der Goblin vorbeifliegt, gleich hinterherlaufen und abschießen, bevor er das Seil durchsägt. Den Schlüssel, den er dann fallen läßt, braucht man natürlich noch.

Der große Stein muß fast an den Rand geschoben werden, bevor der Steinschieber erledigt werden kann. Bei der Wippe klettert man nach oben und hält sich rechts. Den oberen oder unteren Schalter gilt es dann zu betätigen (siehe Anmerkung vorhin!). Mit dem Fahrstuhl nimmt man den Weg nach oben in die Fledermaushöhle. Hier geht man erstmal nach rechts und holt sich einen weiteren Schlüssel. Endlich kommt der schwierigste Part! Man muß runter zum schlafenden Goblin und ihn sofort vertreiben, so daß er den oberen Hebel nicht betätigen kann (am besten rüberspringen, umdrehen und schießen). Hat man das geschafft, wird der untere Hebel betätigt. Den Stein zerkleinert man im Anschluß daran. Die Brösel kann man zur Wippe befördern. Jetzt das Seil hochklettern und auf dieselbige springen. Nach erfolgreichem Sprung wird schnell nach links in den Fahrstuhl geflitzt. Oben angekommen, wird der Drache getötet und der Freund befreit, der zum Dank ein Paßwort verrät, welches von Spiel zu Spiel variiert. Beim anderen Drachen kann man sich das Pergament abholen, das man auch zum alten Mann bringt. Dieser stattet einen dafür mit einem Spell aus, mit dem sich *Zelek* töten läßt. So, viel Spaß noch beim Rest des Games! ■

S.A.U.

Duck Tales

Nachdem man sie schon eine ganze Zeit lang im Fernseh-Regionalprogramm amüsiert zur Kenntnis nehmen konnte, halten sie hiermit auch Einzug in den Secret Service. Einige nützliche Handlungshilfen können wir Euch präsentieren:

Man sollte öfters mal ein Bad im Geldspeicher nehmen, da man dort eine wertvolle Münze finden kann. Anfängern wird geraten, einen gefundenen Schatz zu der Waage auf der Kontrollkarte zu fliegen, denn dort ist er sicher aufgehoben und vor Abstürzen

sicher. Aber nun zum wesentlichsten Element dieser Hilfestellung, das aus der Auflistung der Aktionsfelder und den dazugehörigen Handlungen besteht, die man ausführen muß, um an die Schätze zu kommen:
Fotos muß man hier machen: *Yellerstone Park, Duckbill Island, Ronguay, Kenya Game Reserve, Xanadu* und *Borneo*.
Berge sind hier zu erklimmen: *El Capitan, Thunderclap Mountain, Machu Pitchu, The lost World, Valley of Gold, Whatsamatterhorn, Montedumas, Novay, Trala La* und *Ayers Horn*.
Dschungel darf man durchqueren in: *Okeefadokie Swamp, Bermuda Triangle, Boola Boola Island, Beri Beri Basin, Yachtzee River* und *The Great Outback*.
Labyrinthe zu bewältigen hat man in: *Carlsbad Caverns, Klondike Mines, Ali Baba Cave, Bu-Gazzi, Lost City of Atlantis, Labyrinth of Crete, Swansylvania, Emerald Isle, Siberian Ice Caves* und *Too-Pei*. ■

Lars Dittebrandt

Bigfoot

Frank hält ein paar Leckerbissen für alle Nintendokonsolen- und Bigfoot-Besitzer bereit:
Hinweise zum Querfeldeinrennen: Beim ersten Rennen sollte man versuchen, soviel Geld wie möglich zu sammeln. Links findet man Geld und rechts einige Gegenstände.
Mit dem gesammelten Nitro sollte man sparsam umgehen, da man es zum Schluß des Rennens noch gebrauchen kann. Die anderen Querfeldeinrennen kann man alle abbrechen (man bekommt $2000), wenn man auf die Taste *Select* drückt, sobald die beiden Wagen erscheinen. Man drückt die Taste solange, bis die Musik verklungen ist.
Hinweise zu den Meisterschaftsrennen: Hier lohnt es sich, wenn man im 2.Gang fährt. Sollte die Tachometernadel aus dem hellblauen Bereich rausgehen, so aktiviert man kurz den Nachbrenner (Taste B). Mit dieser Methode kann man folgende Rennen gewinnen: *Car Crush, Mud Race, Hill Climb*.
Achtung!! Fährt man hier ein Stück im ersten Gang, so geht sofort ein Motor kaputt!
Beim *Tractor Pull* sollte man auf jeden Fall bis zum dritten Gang hochschalten. Die Gänge schalten kurz vorm Ziel automatisch runter. Den Nachbrenner braucht man hier nicht! Will man gegen verschiedene computergesteuerte Gegner kämpfen, so sollte man in den Meisterschaftsrennen dafür sorgen, daß die Gegner möglichst viel Geld verlieren. Und das geht so: Das erste Rennen gewinnt man. Beim zweiten Start bleibt man einfach stehen und wartet, bis der Gegner im Ziel ist. Da der Computergegner immer im ersten Gang fährt und fast immer den Nachbrenner benutzt, geht auch viel kaputt.
Im dritten Rennen, dem *Play Off*, muß man jetzt alles dransetzen, daß man gewinnt. Auf diese Art und Weise bestreitet der Computer drei Rennen und fährt selbst nur zwei Rennen.
Zum Schluß noch fünf Namen, die in diesem Spiel mitmachen: Der erste, gegen den man kämpfen muß, heißt *Grauler*. Gegen ihn kann man ganz in Ruhe Punkte im Querfeldeinrennen sammeln.
Charger ist der zweite Gegner. Im Querfeldeinrennen muß man schon aufpassen, wenn man gegen ihn gewinnen will. Hier sollte man darauf achten, daß man zum Schluß des Rennens noch einmal spezielle Stoßdämpfer hat. Mit diesen schleudert man sich in die Höhe und aktiviert dann das Nitro. Man kommt damit an dem Gegner ungehindert vorbei.
Als dritter Gegner wartet der *Terminator* auf einen. Sein Name klingt gefährlicher als er ist.
Der vierte Gegner heißt *Smasher*, für ihn gilt das gleiche wie für den *Charger*. ■

Frank Springstubbe

Champions of Krynn

Im zweiten Anlauf kann A. Weinmann endlich seine Tips zu Champions of Krynn an den Mann bringen. Er hat die 64er Version:
Schon in *Throthl* kann man sich die beste Waffe vom ganzen Game ergaunern. Im hiesigen Dungeon findet man nämlich einen Schatz, in dem u.a. ein *Hoopak +4* und ein unidentifizierbarer Zauberstab ist. Er heißt *Ice Storm Wand*. Diesen darf man auf keinen Fall benutzen, auch nicht bei dem weißen Drachen am Ende. Nachdem man ihn bekommen hat, sollte er gleich im *Outpost* geclont werden. Wie man das macht, wird kurz erläutert (für die, die es immer noch nicht wissen):
Man saved den Character mit dem Stab ab, lädt ihn wieder, verteilt seine Items, entfernt die Disk aus dem Laufwerk, löscht den Charakter, wirft die Disk wieder ein und lädt ihn wieder... ■

A. Weinmann

Panza Kick Boxing

Wenn man (oder Frau) Probleme mit dem Game Panza Kick Boxing hat, und zwar beim Trainieren, dann sollte man/frau sich einen Stick mit geregeltem Autofire zulegen. Für das Seilspringen ist danach die Taktik 'Abwarten und Teetrinken' angesagt. beim Gewichtheben sollte der Feuerknopf gedrückt und der Stick nach oben und unten bewegt werden. Beim Tritt-Training hilft leider nur das Selbermachen. ■

Crazy Banana

Wings of Death

Level 1: Sammle alle Symbole von *Dragonfire*. Schieße am Schluß den linken Vogel ab, dann schnell mit demselbigen auf den Drachen. Danach sammle sofort den *Powerbeam* ein (für den nächsten Level).
Level 2: Schieße die zweite Blume rechts ab (=zweistrahliger *Powerbeam*). Baue ihn voll aus und besiege damit das Ungetier am Schluß. Der beste Weg, es zu eliminieren, ist, es solange zu beschießen, bis die gegnerischen Kugeln zu nahe kommen. Fliege jetzt um das Tier herum ...)
Level 3: Besorge Dir wieder einen *Powerbeam*. Gegner können mit dessen Hilfe einfacher besiegt werden. Den Endgegner besiegt man am besten mit der *Donnerkugel*, welche man kurz zuvor im Tausch gegen den obengenannten erhält. Zum Endgegner: Bleibe in der Mitte und feure ständig. Weiche den gegnerischen Kugeln durch geringe Bewegungen nach rechts/links aus.
Level 4: Sammle alle Symbole der *Donnerkugel* auf. Es können übrigens einige Leben bei den Vulkanen gefunden werden. Sobald es geht, den Vogel mit *Powerbeam* aufrüsten (für den Mutanten am Schluß).
Level 5: Während des Levels nur *Powerbeam* aufsammeln. Gegen den Endgegner kann man wieder mit *Donnerkugeln* vorgehen.
Level 6: In dieser Runde sollte man den *Powerbeam* oder die altbewährten *Donnerkugeln* anhäufen. Den Drachen am Schluß kann man, wie sollte es auch anders sein, mit *Dragonfire* auslöschen. Mit geschickten Manövern kann man ihm vor der Nase herumfliegen und dabei kräftig auf die Feuerspritze drücken.
Level 7: Viel Glück! ■

Stefan B.

Tennis

Zu dem Spiel Tennis auf dem Game Boy hat Mike B. etwas mitzuteilen: Werft beim Aufschlag den Ball hoch und schlagt dann zu. Wenn er den höchsten Punkt erreicht hat. Ihr werdet den Ball verfehlen. Geht dann einen kleinen Schritt nach rechts, so daß er Euch auf den Kopf fällt. Schon habt Ihr einen Punkt gewonnen. Wenn der Gegner den Aufschlag hat, geht Ihr einfach ein Stück vor die T-Linie und wartet, bis der Ball kommt. Wenn Ihr dann schlagt, macht der Ball einen Netzroller, und der Punkt ist gewonnen. Mit ein bißchen Übung klappt's! ■

Mike B.

Lock'n Chase

Während der Präsentationsseite kann man folgende Knöpfe nacheinander drücken: AAB-BABB. Im Level 7 findet man sich daraufhin wieder! (Der Tip gilt für den Game-Boy.) ■

Heiko

Chambers of Shaolin

Für andere Musik während des Thalion-Logos sorgen die Tastenkombinationen (oder -folgen) AAARGH oder SCHNISM. Erprobt wurde das auf dem Amiga. ■

H. Meyer



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen . . .

Spellbreaker

Eine Frage zu Infocoms Spellbreaker hat Andreas: Wie komme ich am *Ogre* vorbei, und wie kann ich den *Rockfall* erklettern, ohne erschlagen zu werden? ■

Andreas B.

Lurkin' Horror

Weil's so schön war, kommt gleich noch eine Frage zu einem Infocom-Game nachgeschoben: Wie komme ich an den *Urchins* in der *Great Chamber* vorbei? ■

Andreas

Sorcerers get all the Girls

Ja, *Sorcerer* müßte man sein, oder nicht? Markus Fischer hat jedenfalls einige Schwierigkeiten mit den Problemfällen dieses Spiels:
Wie komme ich in die Bruderschaften an der Uni? Wofür ist das *Popular Book* nötig, das man in der *Library* findet? Welche Zaubersprüche bekommt man wo in der Uni? Markus hat den Verdacht, alle bekommen zu haben, als da sind: *Bip* (von vornherein vorhanden), *Zem, Gub, Vai* – im *Simulation Lab*, *Skonn* – *Tappa Keyga Bru*, *Frimp* – Haus des Uni-Präsidenten, *Dispar* – im Labyrinth unter der versteckten Falltür (Man gehe in dieser Reihenfolge durch die Räume: T-H-I-S-W-A-Y-O-U-T, also SE-S-E-E-SW-W-S-W-W.), *Blubba* – hinter dem Surfboard (nachdem man *Dispar Surfboard* eingegeben und dasselbige genommen hat). ■

Markus Fischer

Battle Command

Ernst hätte da mal ein paar Fragen zu Battle Command:
Wie gehen die Missions *Bridge Assault, Escort Duty, Railway Ambush, Kamikazi, River Raid* und *U-Bomb*? ■

Ernst Eiswürfel

Lemmings

Ihr werdet's nicht glauben: Es gibt jemanden, der eine Frage zu Lemmings hat! Trotz der Levelcodes tauchen offenbar doch ab und zu noch Schwierigkeiten auf: Wie schafft msn den 13. Level im Mode *Taxing*? ■

Ernesto

Bloodwych Data Disc Vol. 1

Peter Hücker befindet sich bei Bloodwych-Data-Disk in einem Raum, der sich in einem Level mit zwei kreuzförmig angeordneten Gängen liegt. In dem Kreuzungspunkt der Gänge befindet sich ein Drehfeld. Dieses Level erreicht man nur durch ein Loch im Boden des darüberliegenden Levels. Der Raum hat zwei Gittertüren, die ich nicht öffnen kann, eine *Specialdoor* und einen Holzraum mit zwei Türen, welcher hinter neun Trittplatten liegt. Wie geht es weiter? ■

Peter Hücker

Maupiti Island

A.) Wie geht es in dem unterirdischen Raum mit dem Löwenkopfbrunnen weiter, nachdem man zwei Muscheln mit jeweils zwei Einheiten Wasser verteilt hat?
B.) Was tut man mit dem Totenkopfmedaillon und der Schatulle?
C.) Die geheime Nachricht an Roy konnte ich nachvollziehen. Die Nachricht im Garten unter der Steinplatte konnte ich aber nicht entziffern. Wer hilft?
D.) Wie geht es in der Grotte mit dem Abbild der Piraten und dem Totenkopf weiter? Das Sonderheft (ASM 11/91) konnte mir dabei auch nicht viel weiterhelfen. ■

Peter Hücker

Indiana Jones III

Fabian besitzt einen Amiga und die englische Version von Indiana Jones III (Adv.). Er weiß nicht, wie er die dritte Straßensperre nach dem Absturz mit dem Flugzeug aus dem Zeppelin überwinden kann. Die erste kann er zusammenschlagen, die zweite bestechen, aber wie passiert er die dritte an der Grenze zu Österreich? ■

Fabian Wilke

Holger, der die ST-Fassung von Indiana Jones III bearbeitet, hat auch noch was zu melden:
Welches ist der richtige Kelch am Schluß vom Adventure?

Rise of the Dragon

Christoph kommt auch an der Stelle nicht vorbei, wo man bei *Johnny Qwong* unter dem Gullideckel eine Bombe entschärfen soll.

Und was hat die geschlossene Tür in der City-Hall, ein Bild rechts vom Blumenstand, zu bedeuten? ■

Christoph Schürmann

Countdown

Wenn nicht bald Abhilfe kommt, will einer unserer Leser sein teuer erkauftes Spiel verspeisen: Er kommt nicht aus der Zelle raus. Im Handbuch steht hinten als Tip, man soll mit dem Wächter ins Reden kommen und eine bestimmte Reihenfolge der Wörter benutzen.

Der Wächter in diesem Spiel schmeißt unseren Leser nach dem fünften angeklickten Wort raus. ■

Ein zum Teil verzweifelter Leser

Bard's Tale II

Es schrieb uns ein verzweifelter Bard's Tale II-Spieler. Dank der Kopfnuß, die er in einer alten ASM entdeckt hat, ist er bis zum letzten Dungeon, dem *Destiny Stone* gekommen. Hier hängt er jetzt fest und kommt nicht weiter. Er kommt einfach nicht auf das Wort, daß der Mage auf die Frage: *„Okay, scumbags, tell me what the plan is or you're going nowhere."* hören will.

Thorsten Hanser

Driller

Die Driller auf dem PC haben Drillprobleme. Eines Lesers Rat ist gefragt:

1.) Was sind die X und Y Koordinaten für den Sektor *Niccolyzte*. Diese werden benötigt, um den Bohrturm justieren zu können.

2.) Wo ist der 18. Sektor?

3.) Was kann man im K1-Komplex mit den vier Klötzen anfangen? Und verzeiht ihnen ihre .... , wozu sind die vielen Schalter da?



4.) Im Sector *Graphite* steht 'ne Schießvorrichtung, so wird jedenfalls vermutet. Ist diese brauchbar? Das Zeug sieht nach Kimme und Korn von 'nem Gewehr aus.
5.) Hat irgendwer 'ne Komplettlösung? ■

Harry Hirsch und Otto

Elvira

Auch die Elvira-Hilfe (Special 11) hat noch nicht alle Fragen geklärt. Hier hat zum Beispiel ein Leser Schwierigkeiten bei der Lösung, da er nicht alle Zaubertränke herstellen kann. Es fehlen zu mehreren Tränken noch die Zutaten, und diese scheinen unauffindbar zu sein, denn der Leser hat schon jeden Busch und Baum untersucht, ist aber nicht fündig geworden. Es ist zum Verzweifeln. Die Zutaten, die noch fehlen, sind: *Dandelyons, Edelberries, Rose Petals, Bloodroot, Witch Hazel, Hellebore, Bleeding Heart, Plantain, Four Leav Clover* und das *Dragon Blood*.
Entschuldigt bitte, wenn unser Leser einige Zutaten falsch geschrieben hat, aber die Schrift in *Emelda's Spellbook* ist grauenhaft. ■

Stranger

Police Quest II

Oliver hat Police Quest II dank Eurer Hilfe gelöst. Er hat aber auch gehört, daß man in diesem Teil tauchen darf. Dazu fehlt ihm allerdings die Berechtigung, die er dem Taucher zeigen kann. Wo findet er diese?
(Anm.: Schau doch mal wieder in dein Portemonnaie, vielleicht findest Du da, was Du suchst.) ■

Oliver Schönen

Gold Rush

Vom Zungenbrennen gehen wir nun über zum Goldfieber:
1.) Wie kommt man unversehrt den Hügel zum *Green River* herunter?
2.) Welche Route ist empfehlenswert, per Treck oder per Schiff?
3.) Welche Tiere sollte man im Camp nehmen?
4.) Kann man es vermeiden, daß viele Sachen vom Wagen oder Schiff geworfen werden? Wenn ja, wie? ■

Der Herr mit den grauen Beinkleidern

Ninja Spirit

Eine knifflige Situation ist für einen Leser bei Ninja-Spirit aufgetaucht:
Er kommt am Ende des siebten Levels nicht weiter. Dort ist ein Abhang, wo zig Ninjas in der Luft „hängen". Wie kommt man hier hindurch? ■

Paolo

The Yawn

Für Andre ist heute eine ganz besondere Premiere; er hat das erste Mal einen Leserbrief geschrieben, und der wird auch prompt abgedruckt:
In der Ausgabe ASM 3/91 hattet Ihr einen Beitrag zu The Yawn veröffentlicht. Darin stand, daß, wenn die Prinzessin geköpft worden ist, der Drache mit der Spielfigur in eine Berglandschaft fliegt. Bei mir fliegt der Drache nicht weg, wenn ich die Prinzessin enthaupte. Bitte beschreibt mir das genauer. Muß man vorher noch etwas anderes machen, oder braucht man eine bestimmte Waffe? Ich benutze immer das Schwert. Ist das falsch? Wer weiß hier genaueres? ■

Andre Eichborn

Maniac Mansion

Auch wenn's einigen von Euch schon sauer aufstößt; Mike brennt das Spiel immer noch auf der Zunge: Wie trickst man bei Maniac Mansion das purpurne Tentakel aus, wenn man im Knast die Tür zum Labor geöffnet hat? ■

Mike Duck

Starflight

Einige Fragen zu Starflight hat Werner Reinke noch:
Obwohl ich den *Uhleke secret planet of operations* (Elan, 2. Planet, System 154, 62) zerstört habe, machen mich die *Uhleks* regelmäßig fertig. Habe ich was falsch gemacht, oder haben mich die *Thrynn* angelogen, und es ist gar nicht der richtige Planet? Schließlich liegt er auf dem feindlichen gebiet der *Elowan*. Wenn ja, wo ist dann der richtige *secret planet*? Gibt es noch einige andere unbekannte Spielelemente und -situationen, die vieleicht gar nichts mit dem Spielausgang zu tun haben? Für was ist z.B. das dritte *black egg device*? Das Spiel wurde übrigens auf dem Amiga gespielt. ■

Werner Reinke

Final Fight

Andreas Gies, der erst seit kurzem Super-Famicom Besitzer ist, hätte gern einen Cheat zu Final Fight auf selbigem Gerät gewußt, damit er die letzten Level zu Gesicht bekommen kann. ■

Andreas Gies

Police Quest I+II

Auch zu Police Quest I gibt's in dieser Ausgabe wieder eine Reihe von Fragen:
1.) Wie kann man die Rocker dazu bringen, ihre Motorräder wegzufahren (*Carol's Cafe*)?
2.) Was kann man tun/sagen, um *Sweet Cheeks Marie* aus dem Gefängnis zu holen. Gibt es Hilfe bei *Hotel Delphoria Operation*?
3.) Was macht man dann im Hotel weiter? Soll man ein Zimmer mieten?

Die Police Quest-Manie bricht nicht ab. Zu Police Quest II will auch noch einiges gewußt werden:
1.) Wie heißen die Paßwörter für den Polizeicomputer?
2.) Wie bucht man einen Flug, insbesondere einen nach *Steelton*? ■

Jochen Spieker

Dungeon Master

Wie öffnet man die Gittertür im fünften Level von Dungeon Master, die sich im letzten des rechten Ganges nach der Rätselhalle befindet? Wie tötet man die Steinwesen im dritten Level?
(Anm.: Die Steinwesen kann man prinzipiell mit Feuerkugeln und Hieben schwächen. Richtig effektiv wird's allerdings erst, wenn man sie bis unter eine Tür lockt, ihnen dann den Weg versperrt und die Tür zufallen läßt. Das läßt den Hirndruck der Steinwesen auf Dauer ganz schön steigen, wie ich vermute.) ■

Mr. X

Pool of Radiance

In welchem Stadtteil von *Phlan* findet man Winned'Or?

Champions of Krynn

Wo in *Throthl* findet man *Caramoon* (1. Auftrag)?

Operation Stealth

Wer kann mir die Öffnung des Safes bei Operation Stealth ganz genau erklären? ■

Stefan Hecker

Dragon Wars

Zur 64er Version sind einige Hints gefragt:
1.) In welchem Haus in *Necropolis* findet man *Nergal*?
2.) Wo findet man u.a. *Freeport* und *Devious City*?
3.) Wo in *Mud Toad* sind die *Magischen Stiefel* und *Berengaria*?
4.) Wo ist das Labor, von dem M. Schuster in der ASM 2/91 sprach? ■

Tobias Quest

Lord of the Rings

Ein dringendes Anliegen hat Barbara Smarka, die auf einem 386er-PC Lord of the Rings spielt:
Sie ist glücklich im alten Wald gelandet und hat dort auch die Ruinen gefunden. Sie findet aber keinen Ausgang aus dem Wald (abgesehen vom Eingangstor), und außer ein paar Riesenspinnen und Wölfen begegnet ihr nichts besonderes. Wie kommt sie weiter? Außerdem hat sie im Auenland das *Athelas*-Kraut nicht gefunden, obwohl sie den ganzen Ostwald auf den Kopf gestellt hat. Braucht sie es später noch, oder

geht es auch ohne? Und wenn sie es braucht, wo findet sie es? ■

Barbara Smarka

Wrath of the Demon

H.H. ging in die Höhle nach links bis zu der Statue, die einen Schlüssel in der Hand hält. Er kniete vor ihr nieder, so daß sich der Schlüssel von grau im gelb verfärbte. Nehmen konnte er ihn nicht. Er ging also nach rechts bis zu der Säule mit dem Schlüsselloch. Diese konnte er allerdings trotz heftiger Bemühungen (knien, springen, schlagen etc.) nicht „öffnen".
Wie kommt er nun in den nächsten Level? ■

H.H.

Leisure Suit Larry 1

Ein Freund des Leisure Suits fragt, wie man es schafft, daß *Fawn* einen fesselt, damit man das Seil bekommt? ■

Leser nicht bekannt

Immer dieser Ärger! Wie kommt man an dem Gorilla in der Disco vorbei? ■

Jens E.

Dragonflight

Bernd ist nur noch eins unklar bei Dragonflight:
Wie bekommt man ein reines Gewissen, um zu *Netaldur* vorgelassen zu werden? ■

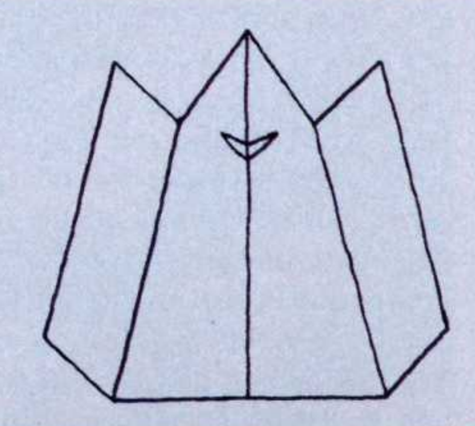
Bernd

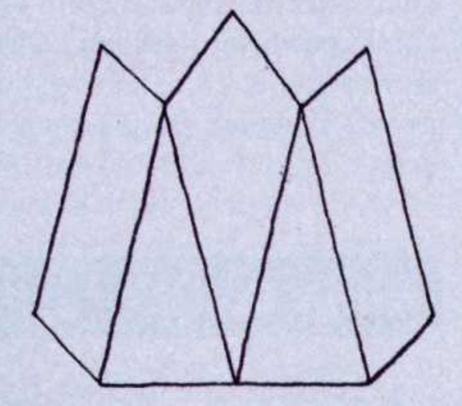
Karsten hat noch was zu klären: Wie heißt der älteste Baum des Landes? Welchen Gegenstand muß man im Wüstendungeon von *Eldolon* auftreiben? ■

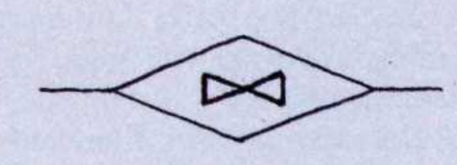
Karsten

Elite

Eine dringende Frage zur deutschen Version des Spiels Elite für den C64 steht an: Wer kann mir etwas über das Raumschiff sagen, das nicht auf dem Radarschirm zu sehen ist. Es hat folgendes Aussehen:







Das Schiff erschien nach etwa 15 Flugminuten in entgegengesetzter Planetenrichtung. Seine Ausrüstung bestand aus einem E.C.M. System, vier Raketen und Schutzschirm, die mindestens so stabil waren, wie die der *Constrictor.* Ich habe das Schiff mit Militär-Lasern abgeschossen; die Energie-Bombe zeigte keine Wirkung. Der Frachtcontainer des zerstörten Schiffes enthielt nur Sprituosen. Außerdem scheint das Schiff an einen bestimmten Planeten gebunden zu sein, denn trotz wochenlanger Suche tauchte es kein zweites Mal auf. ■

The Unknown Elite Player

Larry II

Null problemo hat auch Christian nicht und sucht deshalb nach einem Spezialisten in Sachen Larry II (Amiga-Version). Wie, bitteschön, bekommt man am Flughafen ein Flugticket, und wie kann man die Bombe, die man bei den Fließbändern findet, explodieren lassen? ■

C.B.

(Anm.: Wenn man die Bombe erstmal in den Fingern hat (untersuchen), läuft ein 'Zeichtentrick' ab. Der Rest - inklusive Ticket - wird dann sicherlich klar werden.)

Secret of the Silver Blades

Ist das Spiel nach dem Tod von *Dreadlord* zu Ende, oder wie? ■

Michael Kaulard

Quest for Glory II

Wie besiegt man das *Air-Elemental*?
Wo bekommt man die Zutaten für diese Attacke? ■

SFA

(Anm.: Eine ausführliche Fröde-Qualitätskopfnuß wird sich in der nächsten ASM Special, also der Nummer 12 befinden.)

Emmanuelle

Nach einer Komplettlösung zu Emmanuelle gelüstet es Ulf! ■

Ulf Thies

Phantasy Star

Wo der *Tuner* ist, möchte jemand gerne in Erfahrung bringen.

(Anm.: Lösung war in ASM 6+7/90)

Manhunter I

„Top Guy" hat noch ein Problemchen bei Manhunter I liegen:
Was macht man, wenn man alle drei Module hat?
Was für eine Bedeutung hat der Code *UCUCC*?
Was macht man solange, bis die Party in der *Wretched Excess Bar* anfängt? ■

Top Guy and the Stars

King's Quest III

Wo kriegt man Geld, um im Laden im Hafen die Zaubersachen kaufen zu können? ■ *Top G.*

Barbarian II

Dr. Doom sucht nach einem barbarischen Cheat. ■ *Dr. Doom*

Hellowoon

Wie kommt man anfangs aus dem Keller bei Hellowoon? ■

Alex Meyer

Spherical

Paßwörter zu Spherical (C64) stehen bei Andreas zur Zeit hoch im Kurs. ■ *Andreas Kurz*

Strider

Andreas ist bei Strider (C64) bei den komischen, aneinandergereihten Kugeln angekommen. Links ist hier ein Laserstrahl, der reflektiert wird. Wer weiß weiter? ■ *Andreas Kurz*

Knight Orc

„Ich spiele schon seit einigen Wochen Knight Orc und bin schier am Verzweifeln. Ich habe einige Fragen, und ich hoffe, daß sie bald Beantwortung finden:
1.) Wie (und wozu) rekrutiere ich Leute?
2.) Wie drücke ich den Knopf am Säuretopf?
3.) was nützt mir der *Jump*-Zauberspruch?
4.) Wie komme ich aus der Tür auf der Brücke wieder hinaus, ohne daß der Troll mich killt?
5.) Was soll der Level als *Roboter-Orc*?
Alle Fragen beziehen sich auf den zweiten Level." ■

Hendrik Becker

Mit Jeans und Hellebarde

Wie kann man den Fährmann bei „Mit Jeans und Hellebarde" bezahlen? Wenn man ihn mit Gold bezahlen muß, woher bekommt man es dann? ■

S. Bauer

Rygar

Einen Poke mit 'Sys' oder einen Cheat zu Rygar auf dem C64 sucht Herr Bauer auch. ■

S. Bauer



... und ein paar Antworten

Ultima V

Auf die Ballonfrage aus der ASM 4/91 weiß Arnd eine Antwort:

Einen Ballon gibt es seines Wissens nach bei Ultima V nicht. Es gibt aber einen fliegenden Teppich, der in *Lord British's* Gemächern auf dem Dach des Castles herumliegt. Man geht einfach mit Hilfe der *Skull Keys* in den Raum hinein, sieht einen Teppich, *boarded* diesen oder nimmt ihn einfach mit. Mit dem Teppich kann man zwar nicht über Berge fliegen, aber man wird in Sümpfen nicht vergiftet und kann sich über Wasser halten. Dies gilt allerdings nur für flaches Wasser, bei tiefem Wasser verliert man Hitpoints, und zwar genau in dem Maße, als würde man Schiff fahren. Außerdem ist man schneller als zu Fuß oder auf dem Pferd, wenn man den fliegenden Teppich benutzt. Verläßt man das Castle wieder, kann man beim nächsten Versuch wieder einen Teppich mitnehmen (zumindest bei der 64er Version). ■

Arnd Monsees

Space Quest II

Am Monster im Sumpf (ASM 4/91) kommt man folgendermaßen vorbei:
Es gibt prinzipiell zwei Möglichkeiten! Bei der ersten bewegt man sich immer am unteren Bildrand entlang, bis das Monster ganz dicht hinter einem ist. Dann geht man plötzlich schräg nach oben, bis man sich im tiefen Gewässer befindet. Das Monster ist man damit los. Im kühlen Naß gebe man jetzt *Take Breath* ein, um unter Wasser genug Luft zu haben, und dann *Dive*.

Beim Tauchen findet man ein *Glowing Gem*, das einem später in einer Höhle sehr nützlich sein wird. Die zweite Möglichkeit ist einfacher und gibt auch mehr Punkte: Man reibe sich die gerupften Beeren auf die *Uniforms*, und siehe da, das Urviech läßt einen in Ruhe. Das Seil, mit dem der kleine Alien gefesselt ist, kann man nicht bekommen. Man kann lediglich mit *Untie Rope* den Außerirdischen losbinden. Das Seil braucht man auch gar nicht, weil man später sowieso eins bekommt. ■

Constantin Slotty

Ghosts 'n Goblins

Christian Bartsch suchte ja ein paar Cheats (ASM 4/91). Hier ist ein bißchen Hilfe zu Ghosts 'n Goblins auf dem C64:
Bei dem Erscheinen des Titelbildes *reseten* und folgende Befehle eingeben: Poke 2756, 255: Sys 2128.
Daraufhin hat man 175 Leben. Poke 4170, 10 schaltet die Kollision ab! ■

Constantin Slotty

Fire and Brimstone

Timo hätte da für Paul (ASM 3/91) eine Möglichkeit, in die vierte Ebene zu kommen:
Man nehme den gelben Zaubertrank (für besseren Sprung) und gehe damit zu seinem Endgegner. Dort stelle man sich auf den Brunnen und benutze den Zaubertrank. Jetzt nimmt man die Kristallkugel (Space), oder was das auch immer sein soll, und hüpft immer auf und nieder. Vorsicht bei Feuerbällen, die aus den Augen des Gegners kommen! Normalerweise trifft man so seinen wunden Punkt, den das pulsierende Etwas darstellt. ■

Timo

Future Wars

Also I. Dittloff (ASM 3/91), die Lösung stimmt 100%ig!! Wenn trotzdem irgendwas schief geht, kann es nur an Dir oder an der Software liegen. Nochmal haarklein: Du wurdest eingesperrt! Benutze jetzt den Schlüssel gegen die Platte. Danach benütze die Gaskapsel gegen die Öffnung oder das Loch (keine Ahnung, wie's genau hieß) und gehe blitzschnell hinterher.
Halte die *Newspaper* gegen die Öffnung (Use). Man sieht nun, wie die Spielfigur die Zeitung

vor die Öffnung hält. Kurz darauf geht die Tür auf! Hier ein Tip zum Labyrinth am Ende des Spiels:

Die erste Tür, die man findet (mit den Pfeilen) führt zum Hangar, die Tür zum Computerhaus befindet sich ganz unten (ca. 15 Stockwerke unter dem Ausgangspunkt). Speichere lieber vorher ab und mal eine Karte! ■

Andres Küch

The third Courier

Die Frage zu The third Courier aus der ASM 03/91 kann von Michael beantwortet werden: In die sowjetische Botschaft kommt man durch die Abwasserkanäle unter Berlin. Der Eingang hierzu ist im *Templehof*-Gebäude.

Die Tür dort wird mit der *Visa-Card* geöffnet.

In West-Berlin gibt es: *Appartement*: Knesebeckstr., in der Nähe der Hohenzollernstr./ *Mission Support*: Uhlandstr., in der Nähe der Kantstraße./ U-Bahn-Stationen: überall./ *Shoemaker*: Uhlandstraße, in der Nähe von Bismarckstraße./ Greenhouse: Badensche Straße, in der Nähe von Albrechtstraße./ *Bookstore*: Ku'damm, in der nähe von Knesebeckstraße./ *Ax Bax Bar*: Leibnitzstraße, in der Nähe von Kantstraße./ Charlottenburg: Albrechtstraße, in der Nähe von Bismarckstraße./ *Templehof Building*: Bamberger Straße, in der Nähe von Hohenzollerstraße./ *Butcher Shop*: Potsdamer Straße, in der Nähe der Hohenzollerstraße. Die öffentlichen WCs sind der Ausgang von Kanälen. Man kann dort sonst nichts tun!

Hilde Frobel wohnt in der Friedrichstraße, nördlich der U-Bahn-Station. Man kann im Appartment, beim Fleischer, beim Schuhmacher und in der Botschaft Funde machen. Man muß die geheimen Papiere finden und einige Doppelagenten enttarnen! ■

Michael Baar

Terramex

Zu der Frage im Hint-Hunt in der Ausgabe 4/91 zu Terramex: Man kann den Atomgenerator mit Hilfe der roten und grünen Kugel mitnehmen. Die bekommt man, wenn man beim ersten Monster unter dem Brunnen den Blasebalg nimmt und mit der Flöte das Monster besiegt. Jetzt wächst dort eine Pflanze, an der man herunterklettert und wieder bis zum Brunneneingang zurückläuft und heraussspringt. Immer nach rechts bis zum Ballon gehen. Dort benutzt man den Blasebalg. Oben angekommen, nimmt man die beiden Kugeln, benutzt den Regenschirm und springt runter. Jetzt kann man normal weiterspielen und den Atomgenerator mitnehmen. ■

Torben Helms

Ninja Remix

G. Förster hatte in der Ausgabe 4/91 Fragen zu Ninja Remix gestellt. Jürgen hat geantwortet:

Messerjongleur: Er läßt sich nicht töten. Wenn der Ninja ins Bild mit dem Jongleur tritt, muß die Entfernung mit Salti überwunden werden, bis man das nächste Bild erreicht hat.

Stock: Dieser wird benötigt, um das Boot von der Insel zu lösen. Vorgehensweise: Wenn der erste Fluß überwunden ist, ins nächste Bild laufen. Vorsicht: Der Bienenschwarm ist tödlich!! Dann den ersten Weg nach rechts laufen und am Ende des Weges mit einem Salto auf die Insel springen. Der Ninja darf beim Salto übrigens nichts tragen. Daraufhin muß der Ninja Position zwischen den ersten beiden Büschen der linken Seite beziehen. Jetzt den Stock aktivieren und das Boot abstoßen. Zurück in den Park springen, dem Bienenschwarm ausweichen und nach rechts aus dem Bild laufen, um mittels des treibenden Bootes den zweiten Fluß zu überwinden und anschließend in den 'Streets' weiterzukämpfen.

Tip: Die Wurfsterne bis zum Schluß aufheben (*Kunitoki*-Endsequenz).

Auch auf den Damentoiletten im Park nachsehen. Beim Betreten nichts tragen. Alle Hamburger aufnehmen, sie werden dringend benötigt... ■

Jürgen Döll

Running Man

In der Hint-Hunt-Ecke (ASM 4/91) gab es neulich eine Frage nach Cheats zu The Running Man. Einen Cheat kann Michael L. hiermit verraten, und zwar wie man zu unendlicher Energie gelangt:

Man muß zunächst zur Highscoreliste gelangen, d.h. genug Punkte sammeln, um sich dort eintragen zu können. Dann tippt man einfach *DdIiSsKk* ein und drückt Return. Achtung! Es ist wichtig, daß man auf die Groß- und Kleinschreibung achtet. Kommt man aus der Highscoreliste wieder heraus, spielt man bereits mit unendlicher Energie. Dieser Cheat funktioniert sicher bei der Amiga-Version von The Running Man. Bei anderen Systemen hat Michael es nicht ausprobiert. Er kann sich aber denken, daß es sonst auch gehen müßte. ■

Michael Labicki

Ultima 6

M. G. bezieht sich auf die Ausgabe Nr. 3/1991. Da fragte ein gewisser Wolf Dieter, wie er an weitere Zaubersprüche kommt. Die Lösung heißt: Kaufen!! Man muß bei einem Magier nach *Spell* fragen und schon fragt der, von welchem Zirkel man Zaubersprüche haben will. Manche Sprüche sind zwar nicht billig, sie sind aber erheblich besser als die, die man am Anfang hat. Man sollte übrigens die Cheats mit Alt-213 und Alt-215 nicht so oft benutzen, da sonst Speicherfehler oder ähnliche Dinge, wie zum Beispiel das Verschwinden der Ausrüstungsgegenstände, auftreten. ■

Michael Gerhardt

The Last Ninja

Nach den Lösungmöglichkeiten für Level 5 und 6 wurde die Leserschaft in der ASM 4/91 gefragt. Die Komplettlösung ist besser:

Level 1: Am besten nimmt man den Weg nach unten. Hier schlagen wir den Kämpfer zusammen und gehen dann weiter nach unten, bis wir zu einem Stein kommen, auf dem etwas blinkt. Das ist das Schwert, das wir liebend gerne aufnehmen. Im Anschluß gehen wir weiter und überqueren den Bach.

Für alle, die nicht wissen wie: Nach unten springen, nach rechts und wieder nach unten. Weiter geht's:

Wir laufen ein Stück und machen den Kämpfer nieder, der uns im nächsten Bild erwartet. Nach rechts unten geht's daraufhin, wo man lieber an dem dort auftauchenden Kämpfer vorbeilaufen sollte. Wenn's nicht gelingt, ist es allerdings auch nicht so schlimm. Nach dem rechts unten läuft man nach dem Kampf bzw. der Ausweichaktion, um dem Toten dort das Tchako abzunehmen, Dem Weg folgen wir schließlich, am Schlüssel vorbei, am Tor vorbei, um den Geldsack vom Baum abzunehmen.

Nun zurück zum Schlüssel, welchen wir aufnehmen. Jetzt wieder dem Weg nach unten folgen, bis wir zum Kämpfer in Rot kommen, mit dem wir uns entweder prügeln, oder probieren, an ihm vorbeizulaufen. Ein gelbgekleideter Kämpfer ist der nächste Gegner, den wir selbstverständlich auslöschen. Gemein, was? Wir folgen dem Weg nach rechts oben und nehmen dort die Rauchgasbombe vom Stein. Dann überqueren wir das Moor (ziemlich einfach!) und verfolgen den Weg, bis wir erneut zu einem Kämpfer kommen, an dem wir vorbeilaufen und schnell nach unten flüchten. Achtung! Dieser schmeißt Shurikens. Hier unten nehmen wir den Apfel vom Baum und laufen weiter. Der Shuriken wird darauffolgend aufgenommen und der Lauf wird fortgesetzt. Der nächste Kämpfer wird zusammengeschlagen, weitergelaufen und letztendlich der letzte Kämpfer platt gemacht. Hat man dies geschafft, folgt man dem Weg nach rechts, wo man zu einer Höhle mit einem Drachen kommt. Kramt die Rauchbombe aus, stellt Euch vor den Schatten des ersten Steines und werft. Jetzt sollte der Drache eingeschläfert worden sein, Wenn nicht, muß man das ganze nochmal probieren. Nun nichts wie raus aus dem Bild, genau das gleiche gilt auch fürs nächste. Und siehe da: Das 1. Level ist gemeistert!

Level 2 *(The Wilderness)*:Unser Ninja geht zum rechten Löwen



und nimmt ihm den Haken vom Fuß. Zum Glück sind die Löwen aus Gold, und nicht lebendig. Nun gehen wir weiter, schlagen zwei Kämpen zusammen und kommen zu einem Felsvorsprung. Zuerst legen wir alle Waffen aus der Hand und benutzen den Kletterhaken, um den Felsen hinaufzukommen. Danach laufen wir weiter, erstechen den auftauchenden Kämpfer, springen über die Felsspalte, prügeln uns wieder und nehmen den Apfel aus der dunklen Höhle heraus. Jetzt setzen wir uns wieder in Bewegung und klettern den Felsen wieder hinunter, und zwar so: Alle Waffen aus der Hand legen, ganz nach rechts gehen und rückwärts hinunterklettern (natürlich mit dem Haken). Nach dieser Aktion halten wir uns rechts, bis wir zu einem Bach kommen, den wir überqueren (wie gehabt). Nachdem wir diese Hürde bewältigt haben, gibt's wieder was zu verkloppen. Dann geht's nach unten den Weg entlang, bis mal so'n rosagekleideter Kämpfer in Erscheinung tritt (Behandlung wie gehabt). Weitergehen und im nächsten Bild das blinkende Etwas vom Boden aufheben. Es soll einen Handschuh darstellen. Nach dem Latsch zwei Bilder zurück sieht man wieder was blinken. Das Gerät, das da aufleuchtet, sollte man berühren. Als Resultat blinkt die Spielfigur, aber dazu später mehr. Von nun an geht's auf Zeit, die gemeinerweise nicht angezeigt wird.

Also: Shuriken zücken und alles abwerfen, was im Weg ist. Überquert den Bach so schnell wie möglich. Rennt nach oben, überquert das Moor (ziemlich schwierig!) und geht nach rechts unten. Werft mit dem Shuriken nach dem Gegner, geht nach oben, werft wieder so'n Ding, lauft, werft und geht nach oben. Dort ist ein Bambusfeld. Gute Augen sehen sofort einen Stock aufblinken, den wir aufnehmen. Apropos blinken. Blinkt Ihr noch? Wenn ja, braucht ihr keine Angst vor dem Feuer des versteinerten Drachens zu haben. Marschiert einfach cool dran vorbei und ihr habt das zweite Level geschafft. Wenn nicht, dann könnt Ihr anfangen zu heulen, denn Ihr müßt ausschalten. Ihr habt nämlich keine Chance mehr, dieses Level zu schaffen.

Level 3 *(Palace Gardens)*: Dieses Level ist ziemlich einfach. Geht geradeaus, nach unten, geradeaus, den Weg entlang und gönnt dem Unhold einen Wurfstern. Solltet ihr im Moment keine mehr besitzen, könnt Ihr Euch welche holen, indem Ihr ein Bild zurückgeht, und das blinkende Etwas aufnehmt. Das sind wieder neue, frische und scharfe Shurikens (Mahlzeit!). Wandert weiter und überquert den Bach. Das Ungeheuer, das auftaucht, ist nur zur Zierde da. Sieht nett aus, nicht wahr? Prügelt den Kämpfer nieder, lauft weiter und nehmt das goldene Amulett von der Statue des Buddha. Anschließend geht's den ganzen Weg zurück bis zur T-Kreuzung. Diesmal folgt Ihr dem Weg nach oben. Den Weg entlang, die zwei Bösewichte niedergestreckt und den Handschuh rausgekramt, um die Rose zu pflücken. Ohne Handschuh, fallt Ihr übrigens tot um. Weiter geht's zum nächsten Gegner, dann nach oben zu einem weiteren und *on we go* bis zu einem kleinen Bach. Unterwegs müßt Ihr noch einen Kämpfer niederstrecken. Stellt Euch direkt vor den Bach, legt die Waffen aus der Hand und springt. Wer's nicht schafft, probiert's einfach nochmal. Bringt den Wicht um die Ecke und geht geradeaus zur Statue. Unser Ninja kniet sich hin und hat damit das dritte Level gemeistert.

Level 4 *(The Dungeons)*: Geht zum Kämpfer hin und metzelt ihn nieder. Jetzt bewegt Euch weiter vorwärts, bis Ihr in den Bogen eingesogen werdet. Ihr seid in den Dungeons, den Kerkern für böse Ninjas. Schlagt auf den nächsten Gegner ein, trottet den Weg entlang und nehmt das Seil von der Wand. Weiterlaufen, Kämpfer töten, nach unten latschen, Skelett in seine Bestandteile zerlegen und nach links unten gehen. Auf dem Weg bleiben, zwischendurch den Apfel aufnehmen, der auf dem Tisch neben der Leiche liegt und weitergehen. Böses Gegenüber stillegen, nach unten bewegen und mit dem gelbgekleideten Krieger kämpfen. Wieder nach unten, und zwar links unten. Von hier nach rechts unten, und der nächste Fiesling wartet. Daraufhin nach links unten, weiterlaufen, nach rechts unten und nochmal rechts unten. Den Schergen töten, die Waffe aus der Hand legen, und mit dem Seil die Wand mit den gelben Griffen hochklettern. Das war das vierte Level. Und das fünfte läßt nicht lang auf sich warten...

Level 5 *(The Palace)*: Geradeaus laufen, Krieger verdreschen, weiterdackeln, nächsten Jung' aufs Ohr hauen, weiter. Den Apfel aufheben und durch die Tür gehen. Dazu benötigt man den Schlüssel aus Level 1. Der nächste Selbstmörder wartet auf sein Schicksal. Danach geht's unten lang. Hier gehen wir in den Raum rechts oben, nachdem wieder einer kaltgestellt wurde. Jetzt kurz umsehen: nix da! Wieder raus und rechts unten lang. Hier so dicht wie möglich an der Statue vorbei gehen (genannt Nadelmann), das ist gesünder. Am besten dabei die Waffen aus der Hand legen. Nach oben geht's im Anschluß daran, wo's wieder was zu vermöbeln gibt. Dann fassen wir mal kurz in den Topf rechts neben dem schwarzen Schrank. Igitt! Wir sind ja plötzlich grün. Aber egal! Wir verlassen den Raum und gehen nach unten, um unserer Lieblingsaufgabe nachzugehen...

Wenn dieser den Löffel abgibt, gehen wir einfach die Treppe hoch. Das geht nur, wenn Ihr noch grün seid! Und siehe da: Das Level ist schon zu Ende!

Level 6 *(The Inner Sanctum)*: Unten lang gehen, Krieger totmachen und den Raum betreten. Hier gucken wir mal durch's Fernrohr. Schön, nicht? Nachfolgend verlassen wir den Raum wieder, gehen nach unten und lassen sterben. In den Raum dort brauchen wir nicht zu gehen. Weiter nach unten, Kämpfer vermöbeln, wieder nach unten, dasselbe in grün und in den Raum gehen. Die Flasche wird jetzt vom Tisch genommen und der Raum verlassen. Wir gehen zurück und kämpfen und kämpfen und betreten den Raum, schlagen den graugekleideten Herren und stürmen den Raum, der dahinterliegt. Wir stellen uns hinter den hintersten Bottich und holen die Rose raus. Die Tür geht auf, wir können eintreten. In dem Zimmer liegt ein schlafender Hund. Damit er ja weiterschläft, holen wir die Flasche heraus, in der sich Betäubungsmittel befindet. Wir probieren, den Hund damit zu treffen, was ziemlich schwer ist, da er auf einen zurennt, wen man ihm näherkommt. Haben wir das geschafft, kommen wir in einen Gang, in dem ein riesiger, eiserner Wächter mit Pfeil und Bogen um die Ecke steht. Damit er nicht schießt, greifen wir einfach nach den Klecksen, die am Boden, nahe der Wand, sind. Jetzt können wir beruhigt an ihm vorbeigehen. Nun müssen wir wieder gewalttätig werden, bis wir auch schon *Kunitoki* im entscheidenden Kampf gegenüberstehen. Ihn zu töten ist sehr schwer. Werft alle Shurikens auf ihn, und bekämpft ihn dann mit dem Stock. Habt Ihr ihn gelyncht, müßt Ihr nur noch das Pergament vom Steinaltar runterholen. Achtung: Der Rahmen um das Quadrat ist tödlich, wenn man ihn berührt, also springt hinüber.

Ach ja: Um das Pergament nehmen zu können, braucht Ihr den Geldbeutel. Dann ist es endlich geschafft. Das Spiel endet mit *The Quest continues*. Viel Spaß beim Spielen und viel Erfolg! ■

Sascha Strobel

North Sea Inferno

Die Antwort zu der Frage von Herrn Bosch (ASM 4/91): Die *Explosive Charges* aktiviert man, indem man vor die zu sprengende Tür geht und auf Space drückt. Vorsicht! Danach muß man schnell weglaufen. Die Tür im 17. Stock (wenn Du die linke meinst) ist das Ziel mit der Bombe. Es gibt, soviel ich weiß, nicht mehr als fünf *Door/Elevator Cards*. ■ *Oliver Thieß*

Wie Ihr sicherlich schon mitbekommen hat, werden Tips & Tricks, die wir im Secret Service/Hint Hunt veröffentlichen, honoriert. Also, her damit! Unsere Adresse findet Ihr am Ende des Vorwortes!

Might & Magic 2

Wer im Besitz eines Moduls ist, kann sich beim Spielen von Might & Magic 2 folgender Character-Manipulation bedienen:
Die Charactere stehen ab $fa00 im Speicher. Jeder nachfolgende Character steht um $80 im Speicher verschoben. Für den dritten und vierten Character nimmt man wieder den ersten und zweiten Wert. Wenn zwischen zwei Adressen ein '+' steht, handelt es sich um eine '2 oder mehr'-Byte-Zahl. Nach einem '/' stehen wieder dieselben Werte um $80 verschoben. Dies dient nur zur Erleichterung der Veränderung. Man erkennt die Character jeweils am ersten Buchstaben des Namens. Let's go:

Name:iifa02/fa82 Großbuchstaben normaler ASCII-Code, sonst +$80,

Hitpoints:	fa3a+fa3b/faba+fabb,
Max. Hitp.:	fa20+fa21/faa0+faa1
Age:	fa2f/faaf
Spellpoints:	fa28+fa29/faa8+faa9
Max. Spellp.:	fa35+fa36/fab5+fab6
Experience P.:	fa31+fa32+fa33+fa34/fab1+fab2+fab3+fab4
Armor Class:	fa41/fac1
Spell-Level:	fa27/faa7
Thievery:	fa1e/fa9e
Gold:	fa3e+fa3f+fa40/fabe+fabf+fac0
Gems:	fa38+fa39/fab8+fab9
Food:	fa42+fac2
Might:	fa22/fac2
Intellect:	fa2b/faab
Personality:	fa2c/faac
Endurance:	fa2a/faaa
Speed:	fa23/faa3
Accuracy:	fa24/faa4
Luck:	fa2d/faad
Status:	fa43/fac3 (00=Gold)
Sex:	fa0c/fa8c (00=M/01=W)
Race:	fa0e/fa8e (00=Human, 01=Elf, 02=Dwarf, 03=Gnome, 04=Halforc)
Klasse:	fa0f/fa8f (00=Knight, 01=Palladin, 02=Archer, 03=Cleric, 04=Sorcerer, 05=Robber, 06=Ninja, 07=Barbarian.)

Ab fa40/fac0 stehen die ersten sechs Bytes für die *equippten* Gegenstände, die Bytes 7-12 für die Gegenstände im *Backpack.*
Ab fa6e/faee stehen die Zaubersprüche. Wenn man alle Spells eines Levels haben möchte, gibt man $ff ein. Dies gilt für alle neun Levels. In Adresse fa6d/faee stehen die Skills. Die erste Ziffer des Bytes (0-f) gilt für den ersten Skill, die zweite Ziffer für den zweiten Skill. Das war alles.
Aber Vorsicht! Man kann sich sehr schnell den Spaß verderben, wenn man alle Gegenstände im voraus einstellt.

■ *Futureline*

Marco R. hat auch einen guten Trick zu diesem Spiel entdeckt: Man kann die Kraft und Moral auffrischen, ohne dabei Lebensmittel zu verbrauchen. Man rastet einige Male für 10 Minuten, bis die Männer auf 99 Prozent aufgefrischt sind. ■

Marco Radziwill

The light Corridor

Levelcodes für den Light Corridor kommen aus S.

Stage:	Code:	Stage:	Code:
01	0000 02 5400	24	5014 25 1015
03	0101 04 3901	26	8215 27 5116
05	2602 06 9902	28	0117 29 7017
07	4303 08 9003	30	5518 31 2819
10	3305 11 9305	32	9919 33 7320
12	3406 13 0407	34	2521 35 0622
14	6407 15 2008	36	3722 37 1223
16	7408 17 4709	38	4523 39 4124
18	3810 19 0511	40	1825 41 1926
20	6811 21 3212	42	9726 43 5927
22	0213 23 8213	44	0528

■ *Markus Edling*

Lost Patrol

Damit die Spieler der Lost Patrol nicht ganz so verloren aussehen, sind hier einige Hilfestellungen:
1.) Sofort auf *Starvation Rations* gehen.
2.) Der *Leader* muß immer der beste Soldat sein (Stärke und Motivation addieren), jedoch nicht *Weaver.* Diesen sollte man zuletzt einsetzen. Scouts sollte man weglassen, da das zuviel Motivation und Stärke kostet. Wenn der Leader auf eine Falle tritt, muß sofort gewechselt werden.
3.) Am besten nimmt man den Weg durch den Sumpf, um zum ersten Dorf zu gelangen.
4.) Nach jedem Schritt 50 Minuten Rast einlegen. Niemals mehr als 60 Minuten gehen, weil sonst bei der Rast gegessen wird.
5.) Anfangs kann man 8 Stunden schlafen, später sogar 12 Stunden.
6.) Nach jeder siegreichen Kampfszene *Search Area* anklikken.
7.) Apropos Kampfszenen: Im unbewaffneten Kampf so stehen, daß der Fuß beim Tritt gerade noch trifft. Dann den Feuerknopf drücken und man hat gewonnen.

VC-Patrouille: A.) Auf *Rate of Fire* anwählen und danach auf *Heavy* gehen. (3-4 Mal Feuerknopf drücken.) B.) Nach vorne gehen, drei Typen erledigen und zurück. Dieses Spiel sollte man mehrfach wiederholen, zwischendurch kann man auch mal eine Granate werfen. Bei den anderen beiden Kampfszenen sollte man sofort *Retreat* (bzw. *Return*) wählen, weil sie kaum etwas einbringen. Davon abgesehen kann man dabei auch einen Kopfschuß riskieren.

Dorf: A.) *Search Area* und *Enter Tunnel* eingeben. B.) *Question/ Hard* und *Food* eingeben. Nicht zu viele Fragen stellen, es könnte eine Patrouille kommen, oder aber ein Dorfbewohner flippt aus. Niemals die Bewohner erschießen, die Motivation der Truppe würde sonst zu stark nach unten sinken.
9.) Minenfelder sollten vermieden werden.
10.) Der Straße über die Berge parallel entlanggehen, um zum dritten Dorf zu kommen. Das zweite Dorf kann man vergessen.
11.) Anschließend wieder durch den Sumpf zum dritten Dorf zu kommen. Jetzt dürfte es eigentlich kein Problem mehr sein, es bis *Du Hoc* zu schaffen. Wichtig ist, die VC-Patrouille zu schlagen und das Essen zu bekommen. ■

Cem Koc

Apprentice

Allgemeines zu Apprentice:
In den zahlreichen Shops, die man im Laufe des Spieles entdeckt, kauft man sinnvollerweise nur das Notwendigste. Allerdings sollte man bei Billigangeboten (unter 10) immer zuschlagen, und zwar solange, bis der Artikel ausverkauft ist. Während des Spiels lohnt sich jeder Sprung auch in die unmöglichsten Winkel und Ecken, denn häufig findet man dort einen Schalter, der Extras zu Tage befördert.
Also gilt: Wegen des fehlenden Zeitlimits immer gründlich die Umgebung absuchen. Das gleiche trifft auch auf Kisten zu, die in den Welten herumliegen. Man sollte sie immer hochheben und drunterschauen. Daß man immer eine bei sich tragen sollte, ist selbstverständlich. An grob gemauerten Wänden, die unterhalb einen Durchgang oder eine Lücke offen lassen, kann man, wenn man mit dem Rücken zur Wand gerade soweit hinausgeht, daß man beim Springen nicht mehr mit dem Kopf anstößt, hochspringen. Ansonsten ist anzumerken, daß man - wenn möglich - immer mit den Feen tauschen sollte. Außerdem kann man alle Probleme durch Überlegen lösen. Also nichts überstürzen und



sich so den Weg verbauen! Soviel zum Allgemeinen, jetzt wird's speziell:
Welt 2: In der Höhle mit dem kleinen Bruder ganz nach links laufen, bis man einen Schalter betätigt. Nun ist am Anfang des Levels die Tür zu Welt 18 entstanden.
Welt 3: Wenn man hinter dem Exit nach rechts springt, findet man dort einen Schalter (rumprobieren!). Die nun entstandenen Plattformen führen zu der Tür der Welt 19. Der benötigte goldene Schlüssel ist nicht zu verfehlen. Das Paßwort ist *Wizard.*
Welt 4: Gegen Ende der Welt findet man einen Holzbalken, den man mit Hilfe von fünf Kisten, die man übereinander türmt, um anschließend die unterste wegzutreten, zerstört. Unten in der Kiste findet man den Schlüssel, der in die nebenan liegende Tür zu Welt 20 paßt.
Welt 6: Nach dem Exit muß man nach rechts weiterspringen. Dort betätigt man einen Schalter, der einen weiteren goldenen Schlüssel einbringt. Die Tür befindet sich weiter vorn in dieser Welt, ungefähr unter den schwebenden Plattformen, und bringt uns zu Welt 24. Das Paßwort ist *Guild.*
Welt 7: Den Ring bei der Fee kann man gegen einen goldenen Schlüssel eintauschen. Nach dieser Aktion geht man wieder nach links zum Anfang zurück und fliegt mit einem Ballon nach oben. Es wartet die Tür zu Welt 26 auf den Spieler. Von dort aus kommt man weiter in Welt 11.
Welt 8: Beim Exit geht man diesmal nicht raus, sondern benutzt die Teleporttür. Unterwegs findet man einen goldenen Schlüssel und die Tür zu Welt 27. Danach kommt man in 29 und 11. Das Paßwort ist *Spells.*
Welt 9: An der Stelle, an der die sechs Kisten gestapelt sind, ist links oben in der Nähe der Mauerkanten ein Schalter, der weiter rechts eine Wand verschwinden läßt. Also nicht in den Exit, sondern weiter auf den Rollenbänderplattformen und ab in Welt 29.
Welt 12: An der ersten Wand nach dem Start mit beschriebener Methode hochspringen. Oben angekommen, entdeckt man unter einer Kiste einen goldenen Schlüssel und die Tür zu Welt 34. Das Paßwort ist *Druid.*
Welt 13: Wenn man auf der obersten Ebene angelangt ist, läßt man sich in den langgezogenen Schacht fallen. Wer rechts den Weg weiterverfolgt, sichtet die Tür zu Welt 36. Dort gibt's übrigens schicke Monster.
Welt 14: Bei der Fee ertauscht man sich erneut einen goldenen Schlüssel. Gegen Ende dieser Welt ist die Tür zu Welt 37. Das Paßwort ist *Faerie.*
Welt 16: Ich konnte hier den Orakelspruch (*In the middle of the beginning or end you might live forever.*) nicht deuten. Das einzige, was ich ausfindig machen konnte, war ein Schalter, der alle Totenköpfe in Geldstükke verwandelt, und eine Kiste über dem Exit, die nicht zu erreichen war.
Welt 17: Hier braucht man die Tränke gegen das Feuer. Den Hexenmeister tötet man, indem man drei Kisten stapelt, um an seine Plattform zu gelangen, und ihn mit der vierten attackiert. Jetzt öffnet sich eine Steinbarriere und man kommt zu *Fumo*, den man mit den Kisten, die auf der eigenen Schulter immer wieder neu erzeugt werden, in den Drachenhimmel schickt. Nun öffnet sich auch die Steinwand hinter ihm, und die Mission kann schließlich beendet werden. ■

Joachim Hesse

Invest

Allen Managertypen unter Euch seien diese Tips zu Invest wärmstens empfohlen:
1.) Die besten Firmen der unteren Preisklasse sind *Coalcrashers* (Bergbau) und *Saver World* (Raumfahrt).
2.) Versicherungen könnt Ihr gleich vergessen, weil die viel zu teuer sind. Ihr seid besser mit Detektiven für ca. 15.000 bis 30.000 beraten.
3.) Einem Saboteur sollte man ca. 30.000 bieten, sonst führt er den Auftrag nicht aus oder wird erwischt.
4.) Aufgepaßt! Man kann die Höhe der Versicherungssumme nur einmal festlegen; danach wird eine Erhöhung meist abgelehnt.
5.) Am Anfang lohnt es sich nicht, Geld für seinen Mann in der Regierung zu spenden. Lieber etwas warten und dann gleich höhere Beträge überweisen.
6.) Versucht man, einen Wissenschaftler bei der Konkurrenz abzuwerben, sollte man nur die der vierten bis sechsten Stufe nehmen. Sie können meist gute Tips geben, die die laufenden Kosten um 45.000 senken. Man sollte ihnen zwischen 15.000 und 25.000 bieten und keinesfalls mehr, weil das ein Monatslohn ist, den man zusätzlich bezahlen muß.
7.) Falls man starke Konkurrenz im gleichen Wirtschaftszweig hat, sollte man von dieser Firma ca. 10% Aktienanteile kaufen und eine Verkaufssperre setzen. So wird dieser Betrieb auf legale Weise ausgeschaltet. ■

Ahmed

Super Monaco Grand Prix

Sega Mega Drivern wird die kleine Auswahl an Levelcodes sicher nicht unrecht sein:
OLM7, 9595, 2009, 0700, 0001, 0013, 4567, 89AC, B2DE, F0A1, 0080, 00G1, 2000, 0000, F200, 504F ■

Heiko Meyer, B.

Be-Ball

Levelcodes zu Be-Ball auf der PC-Engine stehen als nächstes an:
Level 2: 573300,
3: 344710,
4: 274510,
5: 321310,
6: 536300,
7: 301710,
8: 231510,
9: 256310,
10: 441300 ■

H. M., Berumbur

Klax

Klax auf der PC-Engine macht seinem Namen alle Ehre, wenn man nach einem Spiel - während des Continue-Screens - *Select* anwählt und danach mehrmals auf dem Joypad nach oben drückt. ■

Heiko

Devil Crush

Zwei Paßwörter haben wir anzubieten für die PC-Engine: BDGHTVWHGF und JDKMEJMFGH! ■

Heiko

Full Metal Planet

Zur Theorie des zweiten Ankömmlings, wie die Spielanleitung so nett formuliert, gibt es noch etwas nachzutragen: Bekanntlich kann man zwei Ziele gleichzeitig markieren und beschießen. Wenn nötig, kann sich also auch der „zweite Ankömmling" unter feindliches Feuer begeben und dabei direkt zwei ihn bedrohende Zerstörer vernichten.

Beispiel: Zwei Panzer, hinter denen nochmals ein „großer Haufen" bzw. ein Panzer auf dem Gebirge steht, werden von einem normalen Panzer und einem ebensolchen „großen Haufen" (oder Panzer auf Gebirgsfeld) attackiert. Normalerweise wäre jetzt erstmal Sense für den Angreifer, weil der normale Panzer nicht an den Feind rankommt. Da jedes Feld unter Beschuß aller drei Panzer ist und normalerweise nur einen Gegner beim Vorrücken erledigen kann, verbleiben immer noch zwei Widersacher.

Aber: In dieser Situation sollte man erst den großen Haufen anklicken und im Anschluß beide Feindpanzer. Der „normale" Panzer kann jetzt in den Feuerbereich marschieren und zugleich schießen. Damit werden beide Feindpanzer zerstört. So ist wahrscheinlich auch die in ASM 8+9/90 von Wolfgang Hübner erwähnte „Riegelstellung" nicht mehr unangreifbar, das müßte man aber nochmal ausprobieren. ■

Thomas Hochstein, N.

Super Mario Land

Ein zuverlässiger Leser hätte da einen sehr brauchbaren Tip für Super Mario Land auf dem Gameboy: Wer besonders viele Punkte sammeln will, sollte diesen Trick anwenden: An bestimmten Stellen innerhalb des Spiels bekommt man in Form eines Herzchensymbols ein Leben dazu. Wenn man jetzt noch ein kleines Stückchen weitergeht - wie weit genau, muß man selbst rausfinden - und Punkte sammelt, kann man seine Spielfigur mutwillig zerstören. Jetzt wird man wieder an der Stelle vorbeikommen, wo man ein Leben dazubekommt. Auch die

Zeit kann einem nicht ausgehen, da sie immer, wenn man ein Leben läßt, wieder auf 400 gestellt wird. Das heißt also, daß man so viele Punkte sammeln kann, wie man will. Genial, nisch wa? ■

Manni, Nußdorf

TV Sports Basketball

Einige taktische Fingerzeige zu TV Sports Basketball möchte Daniel Desery gern loswerden: Beim Anstoß (?) sollte man den Knopf loslassen, wenn der Schiri (= Schiedsrichter) eine ruckartige Bewegung nach unten macht. Beim Werfen kommt es auf den Abwurf an: Wenn der Spieler an der höchsten Stelle ist, sollte man den Knopf loslasssen (99% treffsicher!). Beim Freiwurf läßt man am besten den Knopf los, wenn der Strick, der auf dem Brett erscheint, genau in der Mitte ist. Allerdings sollte man den Knopf nicht zu lange festhalten, da der Spieler dann automatisch wirft, was natürlich höchst ungenau ist. Wenn man schräg links oder rechts an der Birne (Anm.: Nicht unser allseits geliebter Bundeskanzler ist hier gemeint, sondern der Kreis um die Freiwurflinie.) vorbeiläuft und dann wirft, also den Feuerknopf drückt, macht der Spieler einen Hakenwurf. Dieser ist allerdings nicht so treffsicher wie ein normaler Sprungwurf!

Wenn man links oder rechts auf der Grenze der Zone den Feuerknopf betätigt, während man den Joystick nach vorn hält, macht man einen Unterhandkorbleger. Allerdings muß man aufpassen, daß man dabei nicht in einen Gegner hineinläuft, denn das wäre ein offenes Foul. Ist man nahe genug am Korb, kann man einen *Dunking* ansetzen. Hierbei aber den Knopf nicht zu lange gedrückt halten, weil man sonst nicht trifft. Ist man von Gegnern umstellt, nur wieder den Knopf drücken, ohne den Stick zu bewegen, weil man sonst ein Foul begeht.

Wenn man einen Korb eingefangen hat und z.B. *Field Goal by Magic Johnson* oder *Larry Bird hit the jumper* erscheint, die Leertaste für *Time Out* drücken. Man erhält eine Pause, ohne zusätzlich Zeit abgezogen zu bekommen. Wenn bei *Time Outs* die Spieler herunterhängen, sollte man sie auswechseln, bevor sie total down sind. Außerdem ist es ratsam, nicht direkt am Anfang alle seine besten Spieler einzusetzen. Man sollte eher zwei Mannschaften mit ungefähr gleich starken Spielern austüfteln. Beim Roll-Modus sollte man, wenn man nicht immer der Ballbesitzer ist, für sich den besten Spieler festsetzen (mit besonderen Qualitäten in Wurfstärke), da man selbst am häufigsten den Ball besitzt. Wenn man im Roll-Modus nicht den Ball hat und dann den Button drückt, wird man anspielbereit und erhält in den meisten Fällen den Ball. Dies empfielt sich besonders bei *Fastbreaks* (Schnellangriffe). Ist man allerdings gut gedeckt, ist dies zu vermeiden, da es ansonsten meistens zu einem Fehlpaß kommt. Liegt man trotz allem weit zurück, ist zu versuchen, mit Drei-Punkte-Würfen wieder aufzuholen. Wie schon gesagt: Am höchsten Punkt abwerfen! Am sichersten ist das selbstverständlich, wenn man genau vor dem Korb steht.

Hier noch einige Aufstellungstips: Spieler mit Position „G" sollten sehr gut werfen und passen können, schnell und sprungstark sein. *Rebound* und Defensive ist nicht so wichtig. Spieler mit Position „F" sollten gut werfen können, gut in Defensive und *Rebounds* sein. Spieler mit Position „C", also die *Center*, sollten gut im *Rebound* und in der Abwehr sein, aber vor allem sehr gut springen können. Viel Spaß!! ■

Daniel Desery

Dragon's Breath

Nachstehend gibt's mein Superrezept zur Gesundung bzw. Erstarkung aller Eigenschaften der Drachen im Game Dragon's Breath (Amiga) zum Besten:

Dreimal *Rasgon*, erhitzen und mahlen; dreimal *Mionacal*, kondensieren und mahlen; einmal *Acrus*, erhitzen und mischen; dreimal *Haloros*, kondensieren und schneiden; zweimal *Molmar*, kondensieren und normal einfüllen; einmal *Magian*, erhitzen, kondensieren und normal einfüllen.

Übrigens, die Ortschaften, die rebellieren wollen, bringt man am leichtesten zur Raison, indem man sie vergrößert. Dazu braucht man:

Viermal *Tius*, erhitzen und normal einfüllen; einmal *Rasgon*, erhitzen und mahlen; zweimal *Churl*, erhitzen und normal einfüllen; einmal *Mionacal*, kondensieren und mahlen; einmal *Churl*, erhitzen und normal einfüllen. Aufgepaßt und nicht überdosieren, sonst fliegt Euch das ganze Labor um die Ohren!! ■

Manfred Schmidt, L.

Fatman

Ein Tip zu dem Mega-Drive-Spiel Fatman ist bei uns eingegangen. Simon hat rausgefunden, daß man sich seinen Helden aussuchen kann, wenn man während der Titelbildsequenz folgende Tastenkombinationen eingibt:

Für Bonaparte sollte man A, oben, C eingeben;
Edwina: links, B+C, C;
Robochie: rechts, oben, unten;
Stump: A+C, rechts, C;
Ramses: rechts, links, A;
Webra: A+C, oben, rechts;
Guano: oben, rechts, A+B;
Wazil: unten, rechts, oben;
McFire: unten, C, rechts;
Skinny: rechts, unten, rechts;
Sheba: B+C, B, B;
Braniac: rechts, rechts, C;
El Toro: B+C, A, oben;
Spidra: A, unten, B;
Mandu: A+B, unten, links. ■

Simon Keckels

M1-Tank Platoon

Benedikt schrieb uns, weil es ihm gelungen ist, alle 100 Gefechte bei Tank Platoon durchzuknallen. Dabei hat er 98 Schlachten gewonnen, 27 Panzer verloren und 654 Panzer geknackt. Die Schlachten waren auf alle Level verteilt, so kann er Euch einige taktische Tips liefern.

Er benutzte einen Atari ST und legt jetzt los:

Blitzkrieg: Am besten mit Vollgas angreifen – den Convoy aufteilen und über Deckungen (Berge, Häuseransammlungen) angreifen. Außer im ersten Level nie über große freie Sichtebenen angreifen, von wegen Anti-Tank Raketen. M2, M3 und M901 im Rücken als Feuerschutz von Berg zu Berg nachziehen, M163Pivads ebenso. Wenn möglich, Rauch und Artilleriebomben als Deckung ausnutzen. M60 sind zu langsam und unnütz (=Kanonenfutter).

Meeting Engagements: Kann man nicht festlegen, da feindliche Taktik wechselt.

Hasty Attack: Wie der Blitzkrieg, nur sollte man, wenn ausreichend Deckung vorhanden ist, in Keilformation angreifen.

Assault: Der Horror eines jeden Kommandanten: Angriff auf eine Festung. Wenn möglich, sollte Infanterie auf einen Hügel in die Nähe des Hauptfeindes geschickt werden. Aber nicht ohne einen Panzer als Feuerschutz. Wenn der Gegner sich in einem Tal aufhält, kann man gut einen Panzer auf einen Hügel im Westen stellen und den Rest auf einen in einer anderen Himmelsrichtung. Man guckt dann mit einem Panzer über den Hügel in „Bauch-Unten"-Position und gibt Feuerbefehl. Die Gegner drehen sich in Richtung des einen Gegners und sind offensichtlich überrascht, wenn die anderen in ihrer Flanke angreifen. Bei guten Abständen zum Gegner konnte ich schon mal 9 T64 Panzer hinhalten.

Defend Position/Rearguard Position: Diese Kampftaktiken sind eine Spezialität des Autors dieser Hilfestellung. Laßt nun den Experten sprechen: Man stelle die Panzer auf *Blue 1* umringende Berge, und zwar so, daß man nicht gesehen werden kann, und warte , bis der Gegner auf ca. 2.5 km herangekommen ist. Fahre die Panzer auf die Hügelspitzen und halte drauf. Unsere Panzer sind im Vorteil wegen der Superwumme. Oder noch besser: Man hat einige M113 und einen Berg, den der Gegner über- oder umfahren muß. Jetzt stellt man die M113 mit der Infanterie auf den dem Gegner abgewandten Hang und gebe Feuerbefehl. Sobald der Gegner den Hügel erreicht hat, hat dieser Panzer von vorn und Raketenwerfer und Infanterie im Rücken. Und das überlebt kein Panzer besonders lang . . .

Der Gag geht auch mit dem M2, allerdings ist diese Kiste sehr hoch und wird schnell gesehen und vernichtet. Zudem muß man beim Näherkommen des Gegners Feuerverbot erteilen (Die Infanterie setzt den WM2



auf dem M2 ein und verliert den Überraschungseffekt, oder wird oft sogar vernichtet).
Nun noch einige notwendige, allgemeine Hinweise: Vorsicht mit folgenden Feinden: T64, T80, BrdM3. Diese Panzer haben gefährliche AT-Raketen dabei, und ich habe etliche Panzer und Schlachten wegen ihnen verloren. Hubschrauber sollte man sofort einsetzen, Flugzeuge dagegen erst, wenn der Gegner auch auf sie zurückgreift. Vorsicht auch mit den Schützen in den M2/M3 Fahrzeugen! Einer hat einmal einen meiner Panzer vernichtet (Korruption?). Sollten T80- oder T64-Panzer einen Hügel halten, den man ohne Deckung angreifen muß, geht das meistens in die Hose, also aufgepaßt und notfalls zum Rückzug blasen! Feindliche Wracks eignen sich gut als Deckung im Nahkampf. Pivads sind hilfreich gegen Infanterie und ihre Fahrzeuge. Die Aufklärung sollte manuell als *TC unbuttoned* mit dem Fernglas durchgeführt werden. Gegner treten immer in Dreiergruppen auf, mit den Kommandofahrzeugen als einziger Ausnahme. Also lohnt sich das Nachzählen, um nicht überrascht zu werden. ■

Die Panzerknacker von Warlord

Lemmings

Wer kennt sie nicht, die Lemminge? Hier kommen jede Menge Tips und Levelcodes. Hier nun die Legende:

1. Stelle = Level-Nr.,

2. Stelle = wieviel Lemmings kommen, die gerettet werden wollen,

3. Stelle = wieviel Lemmings man retten muß, um ein Level weiterzukommen,

4. Stelle = Die Rate, wie schnell die Lemmings hintereinander herauskommen,

5. Stelle = Die Zeit (Minuten), die man hat, um die Lemmings zu retten,

6. Stelle = Schwierigkeitsgrad,

7. Stelle = Art der Lemmings (1 = Climber, 2 = Floater, 3 = Bomber, 4 = Blocker, 5 = Builder, 6 = Basher, 7 = Miner, 8 = Digger

8. Stelle = Level Code um ins nächste Level zu kommen

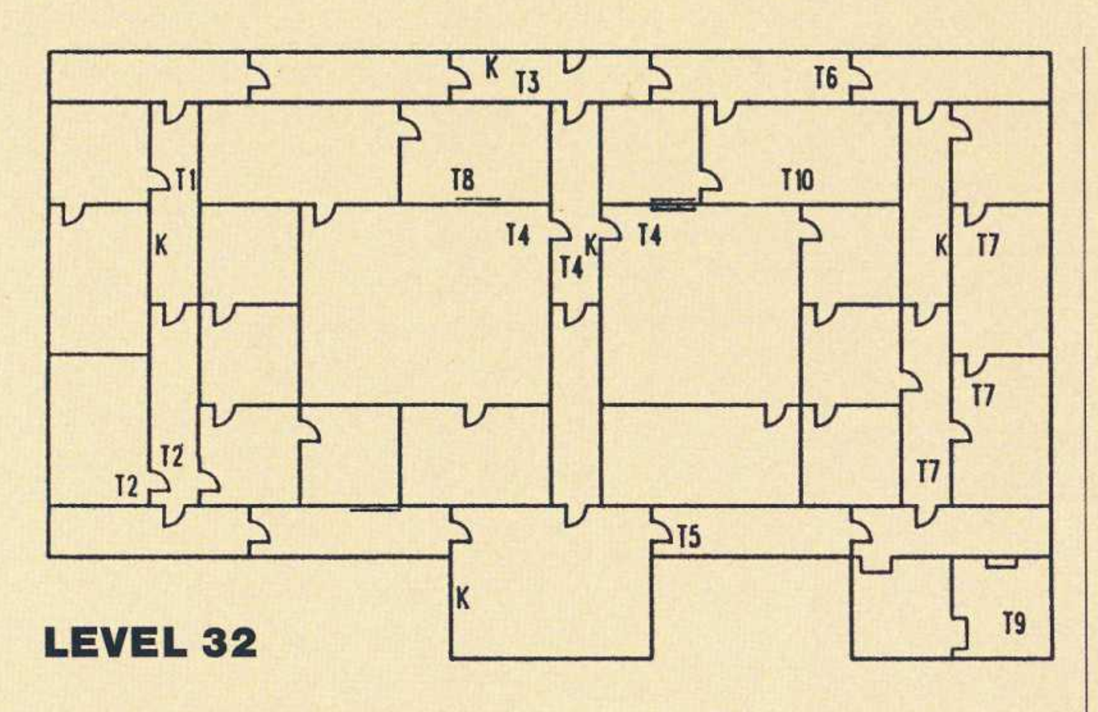
01	10	50%	50	5	FUN i	i	i	i	i	i	i	i	10	IJJLDNCCCN
02	10	10%	50	5	FUN	-	10	-	-	-	-	-	-	NJLDLCADCY
03	50	10%	50	5	FUN	-	-	-	10	-	-	-	-	HNLHCIOECW
04	10	100%	1	5	FUN	10	-	-	-	-	-	1	-	LDLCAJNFCK
05	50	10%	50	5	FUN	-	-	-	-	-	50	-	-	DLCIJNLGCT
06	50	20%	50	5	FUN	-	-	-	5	5	-	-	-	HCANNNLHCW
07	50	50%	50	5	FUN	-	-	-	-	-	20	-	-	CINNLDLICJ
08	100	95%	88	5	FUN	20	20	20	20	0	20	20	20	CEKHMDLJCO
09	100	90%	99	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	MKJOLHCKCP
10	20	50%	50	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	NKMLHCGLCM
11	60	83%	50	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	HMDLCIOMCJ
12	80	50%	99	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	MDLCEJLNCV
13	20	100%	1	3	FUN	-	-	-	-	-	-	-	20	DLCIJOMOCN
14	80	75%	20	6	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	LCCOLMDPCK
15	100	80%	40	8	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	CMOLMDLQCV
16	80	62%	1	8	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	CEJHLFLBDX
17	50	40%	99	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	KJHNFLBCDP
18	70	71%	80	5	FUN	-	-	20	20	-	-	-	-	OHLNHCADDO
19	100	70%	20	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	HLFLCIOEDT
20	50	60%	10	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	LFLCCJLFDN
21	100	60%	50	8	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	NHCIJNNGDM
22	100	80%	50	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	LCEOLLFHDW
23	80	25%	50	8	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	CMOLNNHIDV
24	30	66%	99	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	CCJKOFHJDP
25	100	50%	99	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	MKKMNLBKDV
26	2	100%	.30	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	NJMFLCALDU
27	50	50%	1	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	HOFHCINMDJ
28	100	60%	80	5	FUN	30	30	30	30	30	30	30	30	MNHCAKLNDJ
29	100	60%	90	8	FUN	30	30	30	30	30	30	30	30	GLCKKLMODR
30	60	66%	10	5	FUN	20	20	20	20	20	20	20	20	HCAOLONPDR
01	100	50%	50	4	TRICKY	10	10	10	10	10	10	10	10	CMOLMFLQDY
02	40	100%	1	3	TRICKY	-	-	-	-	-	-	-	40	CAJJLDMBEV
03	100	50%	50	6	TRICKY	20	20	20	20	40	20	20	20	MJJNLICCEY
04	100	50%	55	8	TRICKY	40	40	40	40	40	40	40	40	OHNLICADEQ
05	100	20%	20	5	TRICKY	20	20	20	20	20	20	20	20	JLLICMOEEN
06	5	80%	50	5	TRICKY	20	20	20	20	20	20	20	20	LLICAJLFEP
07	75	73%	20	5	TRICKY	20	20	20	20	20	20	20	20	LICMJNLGEO
08	100	60%	40	8	TRICKY	-	-	-	20	50	-	-	-	MCGOLLDHEY
09	75	93%	50	5	TRICKY	20	20	20	20	20	20	20	20	CKNLLDMIEM
10	100	94%	60	8	TRICKY	20	20	20	20	20	20	20	20	CGKJOLKJEN
11	50	84%	20	8	TRICKY	20	20	20	20	50	20	20	20	IKMMDMCKEW
12	50	80%	1	8	TRICKY	20	50	20	20	50	20	20	20	NHOLICCLEK
13	100	70%	1	8	TRICKY	20	20	20	20	50	20	20	20	HODICKOMEM
14	80	87%	50	6	TRICKY	10	10	15	10	15	15	15	15	MDMCEJMNEJ
15	10	60%	50	5	TRICKY	-	-	5	-	-	-	-	-	LMBIJNOOEY
16	50	80%	76	5	TRICKY	-	-	10	-	-	1	1	-	ICCNOMMPEV
17	50	96%	50	5	TRICKY	-	-	2	-	-	-	-	-	CKNLMDMQEV
18	10	90%	50	5	TRICKY	-	1	1	-	2	-	-	1	CAKINNIBFO
19	50	100%	50	5	TRICKY	10	10	-	-	1	1	1	1	IJJLFMCCFR
20	100	95%	60	4	TRICKY	3	3	6	2	2	4	2	2	OHLFMCADFN
21	66	66%	66	6	TRICKY	66	66	66	66	66	66	66	66	HLNICOOEFR
22	100	90%	88	5	TRICKY	-	1	1	5	-	20	1	-	LFMCAKMFFQ
23	100	60%	99	5	TRICKY	10	10	-	-	1	2	1	1	FICOJNLGFL
24	80	93%	85	2	TRICKY	5	5	5	5	3	5	5	5	MCENLLFHFY
25	100	10%	99	5	TRICKY	1	10	5	-	10	1	1	5	BONLLNIIFW
26	100	100%	99	5	TRICKY	2	-	5	10	20	2	2	2	CEJJONIJFL
27	100	90%	60	5	TRICKY	5	-	5	5	5	5	5	5	IJJOFMBKFL
28	100	90%	70	5	TRICKY	10	10	10	10	10	10	10	10	NHMFIBALFQ
29	100	99%	70	4	TRICKY	10	10	10	10	10	10	10	10	HMFICMOMFP
30	100	90%	20	4	TRICKY	10	10	10	10	10	-	10	10	MFMCAKLNFY
01	100	99%	40	4	TAXING	2	2	2	2	8	2	2	2	FMCMKLMOFV
02	100	80%	70	5	TAXING	10	5	5	10	10	5	5	5	ICENNONPFJ
03	100	100%	1	2	TAXING	30	30	30	-	30	30	30	30	CINLMNIQFK
04	40	75%	50	7	TAXING	-	-	5	4	20	2	2	2	FAKHLDHBGU
05	60	75%	50	5	TAXING	-	-	5	4	20	10	-	3	IJJLLHFCGW
06	50	60%	99	3	TAXING	-	-	3	3	-	5	-	1	NHLDHFADGJ
07	100	98%	55	3	TAXING	1	-	5	1	6	1	-	-	JLLHGINEGN
08	100	100%	20	4	TAXING	10	10	10	-	10	10	-	-	LLHGAJNFGW
09	20	100%	50	4	TAXING	2	1	1	2	2	1	1	2	LHFMJLNGGS
10	5	100%	50	5	TAXING	-	-	5	5	1	5	5	5	HFANNLLHGL

11	50	100%	20	4	TAXING	2	1	-	-	20	5	5	5	FINLLDHIGK
12	10	80%	1	5	TAXING	10	10	10	2	10	10	10	10	FAKHODHJGP
13	100	99%	40	6	TAXING	1	-	10	1	2	3	4	2	IKHMDHGKGX
14	100	95%	30	8	TAXING	-	-	10	10	30	2	1	1	NHMLHGELGP
15	100	80%	50	6	TAXING	20	20	20	20	20	20	20	20	HMDLGMOMGV
16	100	97%	50	3	TAXING	-	4	3	3	20	-	-	-	MDLGAKLNGK
17	100	90%	50	7	TAXING	5	-	5	-	20	5	6	-	LHGOJNOOGQ
18	75	86%	50	5	TAXING	-	1	15	-	15	1	-	-	LGANOMDPGS
19	70	91%	80	2	TAXINGi	-	15	-	-	-	-	-	-	GKNNOLHQGS
20	90	88%	50	5	TAXING	20	20	20	20	20	20	20	20	GEJHLGLBHQ
21	20	100%	70	2	TAXING	3	3	3	3	4	3	3	3	IJKLFLGCHX
22	50	100%	1	3	TAXING	-	2	-	1	10	1	1	2	NJLFLGCDHY
23	100	95%	40	5	TAXING	-	-	-	-	20	-	-	-	JLFLGINEHM
24	100	99%	50	3	TAXING	-	-	-	-	30	-	-	-	LFLGCJNFHX
25	100	90%	20	4	TAXING	-	-	10	-	7	5	-	-	FLGMKLLGHR
26	100	99%	80	5	TAXING	10	10	10	10	10	10	10	10	LGANOLFHHM
27	100	60%	10	5	TAXING	-	-	10	10	10	-	-	-	GMONNNHIHP
28	100	70%	1	5	TAXING	1	1	4	4	8	3	1	-	GEKHMNHJHN
29	100	95%	80	4	TAXING	10	10	10	10	5	10	10	10	OKJOOHGKHN
30	60	100%	1	3	TAXING	-	-	-	-	-	-	-	60	NJMFLGALHN

01	100	90%	15	8	MAYHEM	-	5	10	5	30	-	-	5	KONHGONMHS
02	100	90%	30	6	MAYHEM	10	5	10	10	30	-	-	-	MFLGCKLNHP
03	30	100%	99	1	MAYHEM	1	1	1	1	1	1	1	G	GIJNMOHY
04	100	100%	99	1	MAYHEM	-	-	10	-	-	10	-	-	LGCNOMFPHX
05	80	75%	80	5	MAYHEM	2	2	10	10	5	1	-	5	GINLJNMOHY
06	75	100%	50	4	MAYHEM	-	-	10	-	15	-	5	5	GCJKLDMBIQ
07	50	90%	50	5	MAYHEM	1	10	-	-	6	4	-	4	IKJNLIGCIN
08	100	90%	55	5	MAYHEM	5	-	5	5	10	-	5	5	NHLDMGGDIX
09	100	99%	90	4	MAYHEM	-	-	20	1	12	5	-	1	HLDMGOOEIR
10	75	66%	1	5	MAYHEM	2	3	4	2	20	4	-	2	LEIGGJNFIY
11	80	100%	1	3	MAYHEM	-	-	-	-	-	-	-	-	DMGKJNLGIQ
12	75	100%	50	4	MAYHEM	2	1	-	-	20	5	5	5	MGCNNLDHIN
13	2	100%	50	5	MAYHEM	1	1	2	2	20	10	10	10	GINNLDMIIU
14	80	93%	70	5	MAYHEM	-	-	10	10	30	-	-	21	GCJKMDMJIJ
15	100	96%	60	2	MAYHEM	10	10	10	10	10	10	10	10	KKHMDMGKIQ
16	50	100%	10	1	MAYHEM	-	1	5	-	-	5	-	5	NJMDMGCLIO
17	80	87%	50	4	MAYHEM	5	2	-	2	10	5	5	5	HMDIFKNMIQ
18	100	90%	1	9	MAYHEM	2	-	20	10	30	1	2	1	MDMGEJMNIR
19	50	92%	20	5	MAYHEM	2	-	4	-	20	-	-	-	MIGKJNOOIQ
20	50	100%	85	5	MAYHEM	2	-	-	1	1	1	2	-	MGANNMDPIV
21	50	100%	1	5	MAYHEM	1	50	-	-	4	1	-	1	GKNNMDMQIP
22	100	85%	75	5	MAYHEM	10	10	10	10	15	10	10	10	GAKJNNIBJX
23	100	80%	70	9	MAYHEM	-	1	20	20	30	5	-	-	IJJNNIGCJP
24	50	100%	99	1	MAYHEM	-	-	-	-	-	3	-	-	NHLFIFADJP
25	100	90%	1	5	MAYHEM	2	2	-	2	25	1	1	1	HNNIGMOEJY
26	100	90%	50	8	MAYHEM	-	-	10	10	10	-	-	-	NOIGGKMFJV
27	50	100%	10	1	MAYHEM	1	1	5	-	-	5	-	5	FMGIJOLGJS
28	1	100%	1	7	MAYHEM	-	-	-	-	25	10	-	15	IFANMLFHJY
29	100	80%	50	5	MAYHEM	-	-	-	6	15	2	-	2	FMNNNFMIJM
30	80	75%	20	9	MAYHEM	10	1	10	10	30	10	10	4	ENDE

01	50	5	5	15	5	20	5	5	5	IJHLDKJCMJ
02	80	20	20	5	10	50	50	40	40	NHLDIJADMU
03	50	10	10	20	20	80	20	20	20	HLDIJINEMN
04	70	10	5	5	10	30	20	20	20	LDIJAJLFMW
05	50	5	5	15	5	40	10	10	10	DIJIJLLGMP
06	55	50	50	50	50	50	50	50	50	IJANLLDHMM
07	70	20	10	10	10	50	20	20	20	JINLLDIIMV
08	70	10	-	5	10	40	20	20	20	JAJHMDIJMX
09	55	10	10	10	10	10	20	10	10	IJHMDIJKMQ
10	50	10	-	20	-	50	10	5	10	NHMDIJALMN
11	20	10	10	5	-	40	10	10	10	HMDIJINMMW
12	60	10	-	5	10	20	10	10	10	MDIJAJLNMP
13	30	10	10	10	-	40	40	-	40	DIJIJLMOMY
14	20	2	1	-	-	50	20	20	20	IJANLMDPMV
15	70	-	-	20	10	50	20	20	20	JINLMDIQMO
16	55	-	20	20	20	20	20	1	1	JAJHLFIBNR
17	18	-	20	20	20	20	20	20	-	IJHLFIJCNK
18	10	10	99	99	10	99	5	5	99	NHLFIJADNX
19	70	10	10	10	10	50	20	20	20	HLFIJINENQ
20	50	5	5	5	5	40	10	10	20	JAJHLDIBMO

Und hier noch die Paßwörter für den Zweispieler-Modus!!!



LEVEL 32

Die Hard

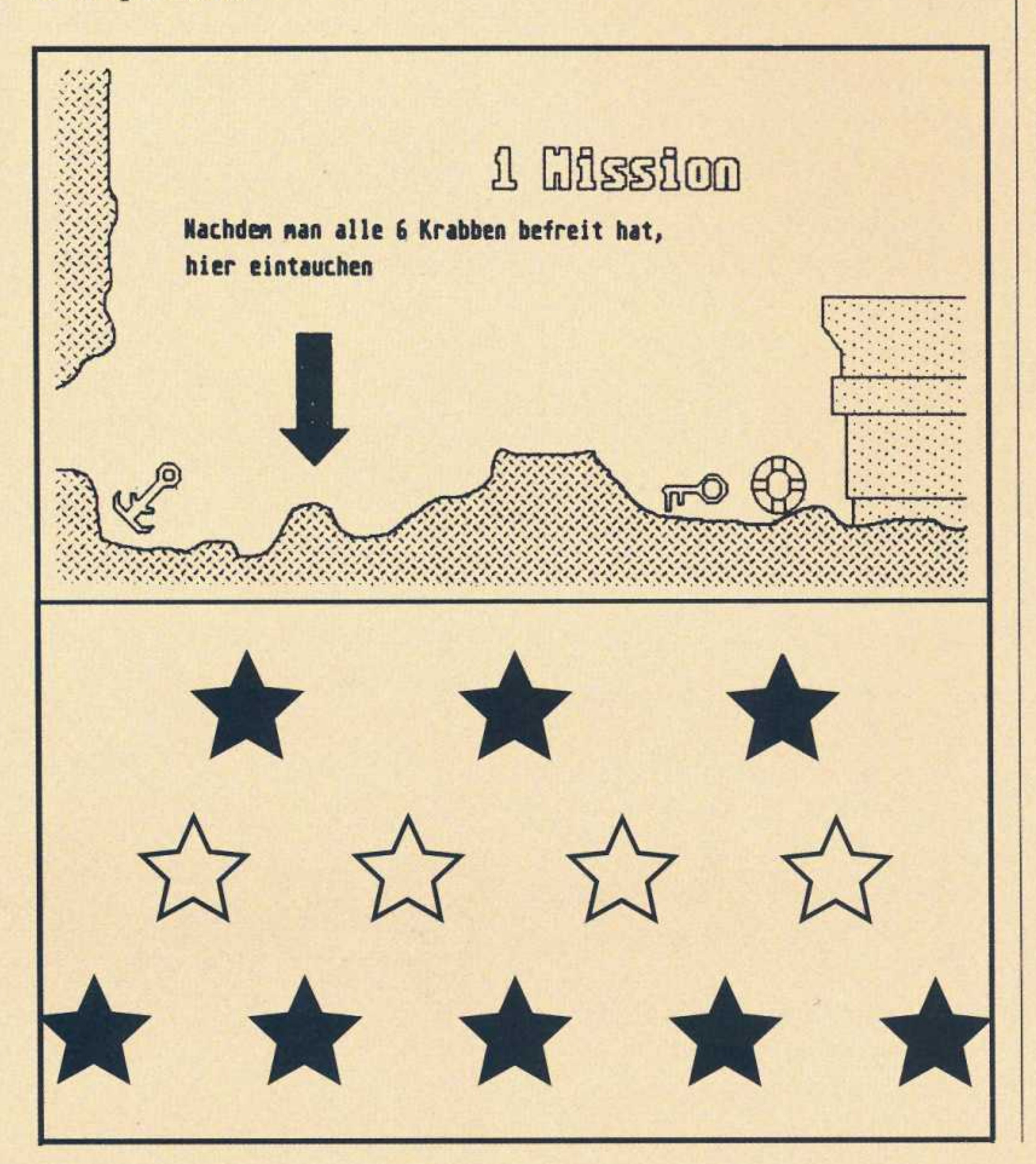
Zur besseren Illustration der Lösungstips von Die Hard hat Kai-Uwe aus Lang eine Karte zu Level 32 gezeichnet. Folgendes zur Erläuterung:
Die schwarzen durchgezogenen Striche sind Wände, die blauen runden Türen, die blauen Kästen das *Security*-System und die farbigen (rot/blau) Striche die Lüftungssysteme, wie auf der Karte im Spiel. Für die, die im Spiel noch keine gefunden haben, K bedeutet Karte. Die Ts mit Nummern geben die Terroristen an. Was sie bei sich tragen, ist in folgender Liste zu sehen:
T1=*Lighter*,
T2=*Cord*,
T3=*Cigarettes, Pistol*,
T4=T5=*Cigarettes*,
T7=Tony (*Radio, Pistol, Bullets*),
T8=*Pistol, Key*,
T9=*Pistol, Food*,
T10=*Pistol*.

■

Kai-Uwe, Lang

James Pond

Diesmal nicht der blöde *Junkzard*-Cheat, sondern ein versteckter Levelausgang. Erspielt wurde's auf einem Amiga 500. In Sachen Erklärung und so dürfte die Abbildung wohl für sich sprechen.



Buck Rogers

Ein SSI-Spezialist, der von Pool of Radiance bis Buck Rogers alles durchgefochten hat, will zu letzterem Spiel einiges an Lebens- und Spielerfahrung rüberwachsen lassen. Sollten Ihr mal nicht weiterkommen, weil Ihr die falsche Party gewählt habt, dann laßt bitte folgende Info auf Euch einwirken:
Alle SSI-Spiele benutzen *CHRDATxx.SAV*-Files für die Daten über einen Spieler, wobei das erste X für den Spielstand steht (A, B, C, ...) und das zweite X für die Personen innerhalb der Reihenfolge. *CHRDatB3.SAV* steht also für nichts anderes als für die dritte Person im abgespeicherten Stand des B-Spieles. Diese Files bauen sich von der Struktur her alle gleich auf. Zuerst der Name, dann die Eigenschaften (STR, CHR, DEX, ...), dann die Rasse, Beruf, Ex-Points usw. Rechnet einfach mal Eure Dez-Hitpoints in Hex um, und schon werdet Ihr sie im File der Person wiederfinden. Für größere Zahlen als Hex FF gilt *Lowbyte – Highbyte*. Am Beispiel Buck Rogers könnt Ihr sehen, wie es funktioniert. Nehmt einen x-beliebigen Editor (Easy-PC, PC-Tools, o.a.) und ändert drauf los.

Buck Rogers war übrigens innerhalb einer Woche gelöst. Der Beweis: Fahrstuhl hochfahren bis zum obersten Level. Laser anschauen. Treppen nehmen zur Etage *Weapon Control*. Im *Power-Room* den Strom ausschalten, weiterlaufen und Selbstzerstörungsamechanismus auslösen. Dann runter in den *Pod-Control*-Level. Im *Control-Center Scot.Dos* anhören und einen *Pod* nehmen. Fertig!

```
        File-Sektoren zeigen                          Plattenlabel=DOS400
==============================================================================
Pfad=D:\BUCK\SAVE\*.*
File=CHRDATA6.SAV   Gezeigter relativer Sektor ist    : 0000000

Offset       ================ Hex-Kodes===================     ASCII-Kodes
 0000(0000)  09 50 41 54 54 45 52 53 4F 4E 00 00 00 00 00 00    PATTERSON
 0016(0010)  16 16 13 12 13 12 12 12 12 13 12 13 12 12 0C 0C
 0032(0020)  0C 0B 0B 0E 0B 0B 00 01 04 08 00 2C 11 00 00 AF             . ,<
 0048(0030)  AD 01 00 2C 01 00 0C 32 16 00 00 02 00 01 00 02       .   2
 0064(0040)  00 00 00 00 00 38 02 00 C8 00 00 00 00 84 7A 70         8  =     z
 0080(0050)  70 6F 70 50 00 50 0F 50 00 50 50 00 00 00 00 00    popP P P PP
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 50 00 00 50 50 00 00 00 00           P  PP
 0112(0070)  50 00 00 00 00 00 00 50 00 50 50 50 00 00 50 50    P      P PPP  P
 0128(0080)  50 00 00 00 50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 6C    P   P          l
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 6F                   o
 0160(00A0)  50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00    P
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 10 05 00 00 00 00 00 00            >
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B                 .
 0208(00D0)  0C 0D 0E 0F 01 01 00 01 31 3F 38 01 00 01 00 03            1?8
 0224(00E0)  00 01 00 38 02 0C 00 00 48 00 00 0E 00 7F 72 0C       8     H    .r
 0240(00F0)  00 83 72 00 00 00 00 02 00 78 72 00 00 00 00 00      r       xr

 Home= erster Sektor End=letzter Sektor
ESC=Abbruch PgDn=vor PgUp=zur ck F1=Zeige HEX-ASCII F2=Sektornummer    F3=Edit

Adressen der Eigenschaften bei Buck Rogers (IBM)
================================================


Dez.          Hex.          Bedeutung
---------------------------------
000 - 015     00 - 0F       Name der Person
016 - 029     10 - 1D       Eigenschaftspunkte (STR,CHR,INT,usw...)
039           27            Rasse    01 Terran
                                     02 Martian
                                     03 Venusian
                                     04 Mercurian
                                     05 Tinker
                                     06 Desert Runner
                                     07 Lunarien
                                     08 Lowlander
040           28            Beruf    01 Rocket Jock
                                     02 Medic
                                     03 Warrior
                                     04 Engineer
                                     05 Rogue
                                     06 Scout
                                     07 Monster
041           29            Level
043 - 045     2B - 2D       Geld (lo - mi - hi)
047 - 049     2F - 31       Erfahrungspunkte (lo - mi -hi)
056           38            Alter
069           45            Hitpoints (maximum)
077 - 159     4D - 9F       Lern Skills (siehe beiliegende Tabelle)
227 - 228     E3 - E4       Hitpoints (current). <=== Ja,Ihr lest
                            richtig.Der Ist-Wert besteht aus 2 Byte
                            so daß man sich bis zu 65535 Hitpoints
                            verschaffen kann.Das sollte reichen...
```

Adressen der Skills bei BUCK ROGERS von SSI

Dez.	Hex.	Bedeutung	Dez.	Hex.	Bedeutung
077	4D	Repair Electrical	119	77	Programming
078	4E	Repair Mechanical	120	78	
079	4F	Repair Nuc.Engine	121	79	Library Search
080	50	Repair Life Support	122	7A	Astrogation
081	51	Repair Rocket Hull	123	7B	Navigation
082	52	Jury Rig	124	7C	
083	53	Bypass Security	125	7D	
084	54	Open Lock	126	7E	Disguise
085	55	Commo Operation	127	7F	Pilot Rocket
086	56	Sensor Operation	128	80	Pilot Fixed Wing Craft
087	57	Demolition	129	81	Drive Groundcar
088	58		130	82	Pilot Rotorwing Craft
089	59	First Aid	131	83	
090	5A	Repair Weapon	132	84	Use Jetpack
091	5B		133	85	
092	5C	Life Suspension Tech	134	86	
093	5D	Treat Light Wounds	135	87	Drive Jetcar
094	5E	Treat Serious Wounds	136	88	
095	5F	Treat Critical Wounds	137	89	Hide in Shadows
096	60	Treat Poisoning	138	8A	Move Silently
097	61	Treat Stun/Paralysis	139	8B	Pick Pocket
098	62	Treat Disease	140	8C	Acrobatics
099	63	Diagnose	141	8D	Climb
100	64		142	8E	
101	65		143	8F	Maneuver in Zero-G
102	66		144	90	
103	67	Mathematics	145	91	
104	68		146	92	
105	69		147	93	Act
106	6A	Planetology	148	94	Intimidate
107	6B	Battle Tactics	149	95	Leadership
108	6C		150	96	Befriend Animal
109	6D		151	97	
110	6E		152	98	Fast Talk/Convince
111	6F		153	99	Sing
112	70	Astronomie	154	9A	Distract
113	71		155	9B	Etiquette
114	72		156	9C	Tracking
115	73		157	9D	Shadowing
116	74		158	9E	Planetary Survival
117	75		159	9F	Notice
118	76		160	A0	Tja, das war's.

Fire & Brimstone

Da hat jemand in der ASM 11/90 und 12/90 nach Cheats und Tips für das Spiel Fire and Brimstone gefragt. Cheats kennt der Autor dieses Artikels noch nicht, aber mit einigen Lösungstips kann er dienen: Daß der linke Krug (Zaubertrank) mit den Cursor-Tasten und der rechte mit dem Zahlenblock ausgelöst wird, sollte man schon wissen. Wenn der rote Ritter entgegenkommt, sollte man ihn bei 99 Enegieeinheiten überspringen. Wenn man weniger Energie hat (z.B. 45), sollte man mit ihm kämpfen (Schnelles Joystickrütteln links und rechts). Dafür kriegt man Energiepunkte. Nun etwas zu den einzelnen Welten:

Alfheim: Im fünften Bild muß man auf der magischen Brücke mit dem Morgenstern über den Mond schießen. Dann kommt ein rotes Buch herunter. Beim Aufsammeln des Buches gibt's 10 000 Punkte und ein Extraleben.

Vanaheim: Wenn man das Skelett im vierten Bild besiegen will, ist es leichter, wenn man einen gelben Krug aktiviert. Danach kann man höher springen, denn das Skelett hält sich oft sehr hoch auf. Am leichtesten geht es mit dem roten Krug und einem einmaligen Schuß. Den Turm im zehnten Bild muß man betreten. Es befindet sich ein Schlüssel darin! Es gibt sechs Ausgänge, aber nur einer ist richtig, und zwar der fünfte von links.

Nidavelir: Wenn man die Statuen in Kopfgeldjägermanier jagt, kann es eine magische Belohnung mit sich bringen. Bei den Wassertropfen muß man sich beeilen. Wenn man zu naß wird, sollte man umkehren und warten, bis man wieder trocken ist. Bei den jonglierenden Dämonen muß man den richtigen Augenblick abwarten, um den tödlichen Bällen auszuweichen. Am Ende der Welt von Nidavelir muß man eine geeignete Stellung zum Ducken und Tauchen finden. Um die schwache Stelle zu treffen, braucht man eine geeignete Waffe.

Muspell: Kommt ein Feuermann entgegen, so kann man kein Feuer als Waffe benutzen! Das Wirksamste ist hier die Axt. Bei der Brücke über den Lavasee ist es leichter, einen blauen Krug zu aktivieren.

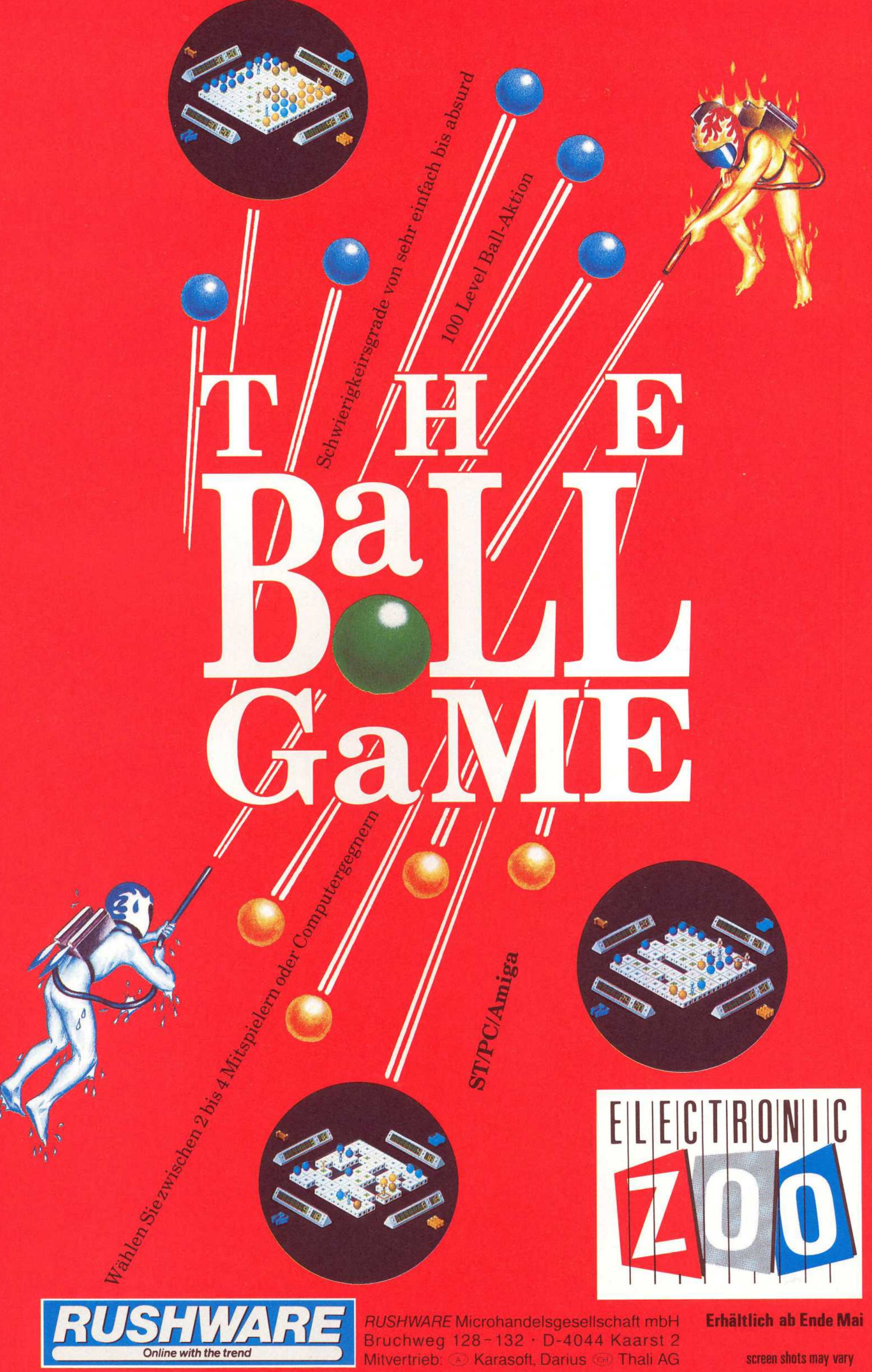
Vor dem Eintritt nach Nilfheim braucht man wieder eine richtige Waffe und ein paar Zaubertränke/Krüge, um Hels Rätsel zu lösen.

Viel Spaß! ■

Rasti Krajcik






Schwierigkeirsgrade von sehr einfach bis absurd
100 Level Ball-Aktion
THE
BaLL
GaME
Wählen Siezwischen 2 bis 4 Mitspielern oder Computergegnern
ST/PC/Amiga
ELECTRONIC
ZOO
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128–132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: A Karasoft, Darius CH Thali AG
Erhältlich ab Ende Mai
screen shots may vary

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

Platz	Titel	Genre	System
1	SIM EARTH	Simulation	PC 3,5/5,25
2	GENGHIS KHAN	Strategie	PC 3,5/5,25, Amiga
3	SIM CITY/POPULOUS	Kompilation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
4	ANTARES	Rollenspiel	Amiga
5	TRANSWORLD	Wirtschaftssimulation	C-64D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
6	N.A.M.	Historische Simulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
7	HILL STREET BLUES	Detektiv-Spiel	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
8	MIG-29 FULCRUM	Flugsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
9	POWER UP	Compilation	C-64D, C-64-K, Amiga, ST
10	SKULL AND CROSSBONES	Action	Amiga, ST, C-64-D, C-64-K

SO GEHT'S:

- **Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat**

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)



	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
NAM *1965-1975* (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Adv. Destroyer Simulator (dt.)	72.95	--.--	72.95	--.--
Antares (dt.)		Vorbestellung möglich !		
Back to the Future 3 (dt.)	59.95	59.95	--.--	*39.95
Bane o.t. Cosmmmic Forge (1 MB)	89.95	--.--	89.95	--.--
Bard's Tale 3 (dt.)	66.95	--.--	74.95	44.95
Betrayal (dt.)	74.95	74.95	--.--	--.--
Blue Max - Aces of war	72.95	*74.95	79.95	--.--
Brat (dt.) *	64.95	64.95	--.--	--.--
Buck Rogers (Amiga 1 MB)	74.95	--.--	74.95	59.95
Buck Rogers (dt.)	V.mö.	--.--	89.95	V.mö.
Bundesliga Manager (dt.)	52.95	52.95	59.95	39.95
Cadaver (dt.)	66.95	66.95	--.--	--.--
Cham. o. Krynn dt. Amiga 1MB	66.95	--.--	72.95	59.95
Chaos str. back dt. Amiga 1MB	64.95	59.95	(engl.)	--.--
Chuck Yeager's Adv. Fl.Trainer 2.0	66.95	66.95	74.95	--.--
Chuck Rock (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Cruise for a corpse (dt.)		Vorbestellung möglich!		
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72.95	72.95	72.95	59.95
Das Boot	72.95	*74.95	79.95	--.--
Death Knights of Krynn	V.mö.	--.--	72.95	59.95
Die Ralf Glau Edition (dt.)	74.95	74.95	74.95	64.95
Drachen von Laas (dt.)	64.95	64.95	64.95	--.--
Dragon Wars (dt.)	69.95	--.--	74.95	39.95
Duck Tales (dt.)	66.95	--.--	66.95	--.--
Dungeon Master (dt.)	69.95	69.95	--.--	--.--
Elvira (dt.) Amiga 1 MB	74.95	74.95	99.00	--.--
F-15 Strike Eagle II	Vorb. mögl.!		79.95	--.--
F-16 Falcon (dt.)	79.95	69.95	89.95	--.--
F-16 Falcon Miss. Disk 1 o. 2	54.95	54.95	--.--	--.--
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74.95	74.95	84.95	54.95
F-29 Retaliator (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Fists of Fury (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Gauntlet 3		Vorbestellung möglich!		
Golden Axe (dt.)	59.95	59.95	69.95	37.95
Hillstreet Blues (dt.)	59.95	59.95	59.95	--.--
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24.95	24.95	--.--	--.--
Kick Off 2 (dt.)	59.95	59.95	59.95	39.95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	34.95	34.95	--.--	--.--
Killing Cloud (dt.)	66.95	66.95	--.--	--.--
King's Quest 5	Vorb. mögl.!		87.95	VGA 99,-
Last Ninja 3 (dt.)	V.mö.	V.mö.	--.--	39.95
Legend of Faerghail (dt.)	66.95	66.95	74.95	--.--
Lemmings (dt.)	59.95	59.95	89.95	--.--
Links (dt.)	--.--	--.--	84.95	--.--
Links Bountiful o. Firest. Course a.	--.--	--.--	36.95	--.--
Lotus Esprit Turbo Challenge (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
M 1 Tank Platoon (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Megatraveller 1	69.95	69.95	79.95	--.--
Metal Masters (dt.)	66.95	66.95	--.--	--.--
Midwinter 2 (dt.)		Vorbestellung möglich!		

	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
Mig 29 (dt.)	76.95	76.95	76.95	--.--
Monster Pack (3 Spiele)	59.95	59.95	--.--	--.--
Moonshine Racers (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Night Shift (dt.)	54.95	54.95	54.95	39.95
Operation Stealth (dt.)	59.95	59.95	74.95	79,00 VGA
Panza Kick Boxing (dt.)	74.95	74.95	74.95	--.--
Paradroid 90 (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Pirates! (dt.)	59.95	59.95	59.95	49.95
Player Manager (dt.)	49.95	49.95	--.--	--.--
Pool of Radiance dt.Amiga1MB	69.95	--.--	69.95	59.95
Power Monger (dt.)	69.95	69.95	V.mö.	--.--
Power Monger Data Disk. (dt.)		Vorbestellung möglich !		
Power Up (5 Spiele)	74.95	74.95	--.--	49.95
Quest for Glory 2 (Amiga 1MB)	87.95	--.--	87.95	--.--
Railroad Tycoon (dt.)	79.95	79.95	89.95	--.--
Red Baron (EGA o. VGA)	Vorb. mögl.!		89.95	--.--
Return of Medusa (dt.)		Vorbestellung möglich !		
Rise of the Dragon	Vorb. mögl.!		89.95	--.--
Secret of Silver Blades	V.mö.	--.--	66.95	59.95
Silent Service 2 (dt.)	Vorb. mögl.!		84.95	--.--
Sim City Architecture 1 o.2 (dt.)	--.--	--.--	39.95	--.--
Sim Earth (dt.)	Vorb. mögl.!		94.95	--.--
Skull & Crossbones	59.95	59.95	--.--	39.95
Space Quest 4 (EGA o. VGA)	Vorb. mögl.!		89.95	--.--
Speedball 2 (dt.)	64.95	64.95	--.--	--.--
Super Monaco Grand Prix (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Switchblade 2 (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
SWIV (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Teen. Mutant Hero Turtles (dt.)	64.95	64.95	74.95	42.95
Their finest hour (dt.)	69.95	69.95	69.95	--.--
The Secret of Monkey Isl. (dt.)	69.95	69.95	74.95	--.--
The Secr. o. Monkey Isl.VGA dt.	--.--	--.--	89.95	--.--
TOKI (dt.) *	59.95	59.95	--.--	--.--
Trans World (dt.)	66.95	66.95	74.95	44.95
Turrican (dt.)	54.95	54.95	--.--	37.95
Turrican 2 (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Ultima 5	74.95	74.95	74.95	59.95
Ultima 6	Vorb. mögl.!		79.95	59.95
U.M.S. 2 - Nation at war (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Warlords (Amiga 1 MB)	66.95	--.--	66.95	--.--
Wing Commander	V.mö.	--.--	74.95	--.--
Wing Commander Secret Miss.	--.--	--.--	36.95	--.--
Wing Commander New Miss. *	--.--	--.--	39.95	--.--
Wolfpack (dt.)	79.95	--.--	89.95	--.--
Wonderland (1 MB) (dt.)	72.95	72.95	87.95	--.--
X-Copy Professional	79.95	--.--	--.--	--.--
Z-Out	54.95	--.--	--.--	--.--

Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V.mö. = siehe oben
* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
(dt.) = Deutsche Version oder Anleitung

'NAM *1965-1975* (dt.)
(Amiga/Atari ST) **75,-**

Drachen von Laas (dt.)
(Amiga/Atari ST/IBM-PC) **65,-**

Elite Plus (dt.)
(IBM-PC) **89,-**

Eye of the Beholder
(Amiga 1 MB/IBM-PC) **73,-**

Genghis Khan (dt.)
(Amiga/IBM-PC) **89,-**

Gods (dt.)
(Amiga/Atari ST) **59,-**

Great Courts 2 (dt.)
(Amiga/Atari ST/IBM-PC) **67,-**

Lemmings
(Amiga/Atari ST) **59,-**

PGA Tour Golf (dt.)
(Amiga/IBM-PC) **65,-**

Railroad Tycoon (dt.)
(Amiga/Atari ST) **79,-**

Sim City & Populous (dt.)
(Amiga/Atari ST/IBM-PC) **75,-**

Super Monaco Grand Prix (dt.)
(Amiga/Atari ST) **59,-**

Turrican 2 (dt.)
(Amiga/Atari ST) **59,-**

Wonderland (1 MB) (dt.)
(Amiga/Atari ST) **73,-**

1 MB-Erweiterung f. Amiga
(abschaltbar + Uhr)
99,00

2. Laufwerk 3.5" f. Amiga
169,00

Sound Blaster (dt.)
349,00

Adlib Musik-Karte (dt.)
249,00

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Bachler - Computersoftware

Postfach 1113/Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

Telefon-Nr.:

0 28 71 / 86 31,
18 30 88 + 18 06 37

Ikebana . . .



GO

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Oxford Softworks, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

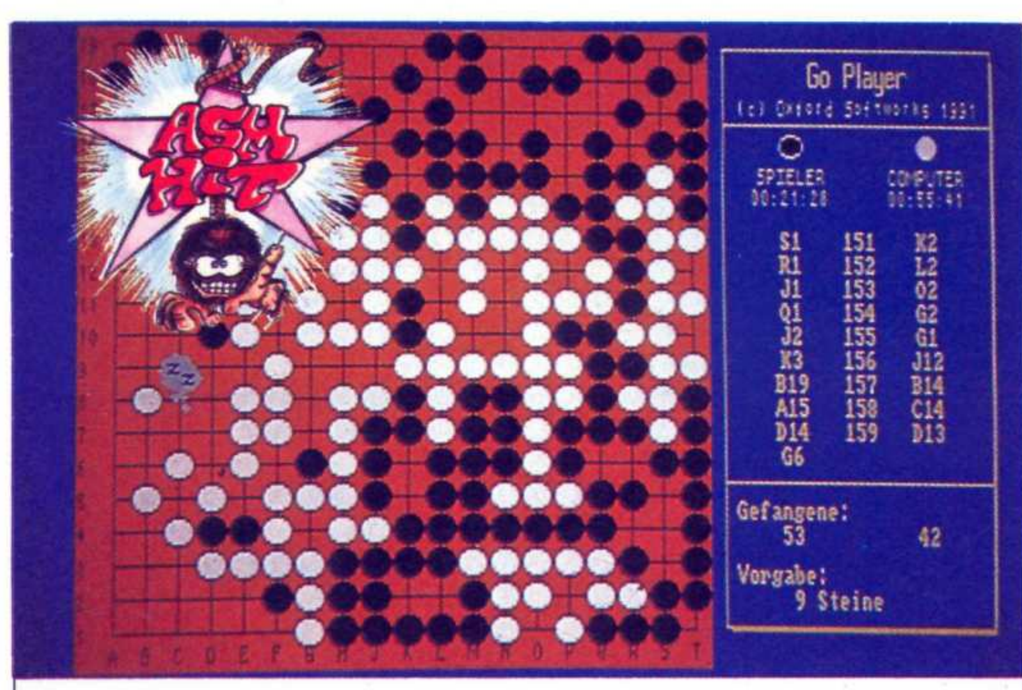
Das Go-Spielfeld wird von 19 mal 19 Linien aufgespannt, so daß 361 Kreuzungspunkte entstehen. Auf diese Punkte setzt man nun abwechselnd seine Spielsteine, immer darum bemüht, die gegnerischen Steine einzuschließen und sie ihrer Freiheiten zu berauben. Diese Freiheitsberaubung geschieht, indem man alle benachbarten, freien Kreuzungspunkte eines einzelnen Steins oder einer Gruppe in horizontaler und vertikaler Richtung besetzt. Ein einzelner Stein hat maximal vier Freiheitsgrade, zwei Steine haben sechs, drei Steine besitzen acht Freiheitsgrade und so weiter. Wenn man eine Gruppe des Gegners derart eingeklemmt hat, daß sie nur noch eine Freiheit besitzt, gebietet es die japanische Fairneß, den Gegner zu warnen. Diese Warnung lautet im japanischen Originaltext, und das ist kein Witz, „Atari". Deshalb heißt die gleichnamige Computerfirma auch so: der Firmengründer Nolan Bushnell ist ein ausgesprochener Go-Fanatiker.

Alle Aktionen zielen darauf, Gebiete zu erobern, indem man sie umschließt. Wenn dabei Steine des Gegners in diese Unschließung gelangen, ist das umso besser. Diese Steine gelten dann als geschlagen und werden aus dem Brett entfernt. Das Spiel endet, wenn keiner der Spieler sein Gebiet oder die Anzahl seiner Gefangenen vergrößern kann. Sodann zählt jeder Spieler die Punkte, die er umschlossen hat und zieht davon die Anzahl seiner eigenen Verluste ab. Wer hier die höhere Zahl erreicht, hat gewonnen.

Diese lästige Arbeit wird einem bei der computerisierten Version dieses Klassikers selbstvertändlich abgenommen. Doch das ist nicht der einzige Vorteil, den diese gelungene Umsetzung gegenüber dem Original hat. Ich kenne dieses Spiel auch in der Originalversion und empfand hierbei das Entfernen der gefangenen Steine immer als sehr umständlich. Außerdem protokolliert der Computer die Züge, die man auf Wunsch auch zurücknehmen kann. Des weiteren ist noch eine Art Trainingsoption vorhanden, wobei sich die Größe des Spielfeldes auf 9 mal 9 beziehungsweise 13 mal 13 Felder reduziert. Für den Anfänger ist dies eine gute Methode, sich erst einmal mit der Taktik bei lokalen Gefechten vertraut zu machen, bevor man sich in die große Schlacht stürzt. Einstellbarer Schwierigkeitsgrad, eine Vorgabeoption, die Möglichkeit, jederzeit die Seiten zu wechseln, Zweispieleroption sowie Spielstandsspeicherung runden den guten Eindruck, den dieses Spiel macht, in jeder Hinsicht ab. ■

Dirk Fuchser

Grafik	**8**
Anleitung	**9**
Spielaufbau	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



Einfache Regeln, schwierig zu meistern!

Von wegen königlich!



BACKGAMMON ROYAL

System: Atari ST (getestet), Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Oxford Softworks, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Man gibt sich wieder edel! Ein Computerspiel, das von einer Firma mit dem noblen Namen OXFORD SOFTWORKS stammt, muß ja schließlich mit ebenso edlen Titeln aufwarten können. Da hilft es nichts, daß das vorliegende Spiel eigentlich nur die x-te Umsetzung des Brettspiels Backgammon ist, nein, da muß schon ein Name wie BACKGAMMON ROYAL herhalten, um den besonderen Anstrich dieses eigentlich doch so simplen Spielchens zu verdeutlichen.

Von „Royal" kann jedoch keine Rede sein, denn Backgammon Royal ist – man mag es kaum glauben – eindeutig in GFA-Basic programmiert worden. Dies muß noch kein schlechtes Zeichen sein, denn von der Aufmachung und vom Spielablauf her stellt dieses Spiel keine großen Anforderungen an einen Programmierer. Der Hersteller verzichtete beim Outfit sogar auf großartige Gags, bietet statt eines Titelbildes ein Bild des jeweiligen Computergegners (mehr als mäßig) und geht sofort ans Eingemachte.

Per Mausklick des rechten Buttons wird die Menüleiste mit den üblichen Pull-Down-Menüs eingeblendet, mit denen Spieleinstellungen gespeichert und geladen und die Spielgeschwindigkeit geändert werden können. Dies ist sowieso der kritische Punkt: Wie stark ist der Computergegner in einem solchen Basic-Programm? Die Antwort: Erstaunlich gut! Der Computer zieht fix und zielstrebig, kann sogar defensiv oder offensiv eingestellt werden und macht durch die übersichtliche Zuganzeige und -Steuerung einen flüssigen Spielablauf möglich.

Natürlich ist es mit etwas Übung möglich, den Rechner ein ums andere Mal zu besiegen, doch als Trainingspartner für zwischendurch ist das Programm ein geeigneter Mitspieler. Jedoch: Eine Zwei-Spieler-Option fehlt. Da scheint mir der Preis angesichts des Gebotenen zu hoch. ■

Michael Suck

Grafik	**5**
Anleitung	**8**
Spielaufbau	**4**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**

Osterhasi auf Kriegsfuß



NINJA RABBITS

System: Amiga (getestet), ST, PC, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Microvalue, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Während Hasen im allgemeinen ohne Aggressionen durchs Leben hoppeln und ihre Energie lieber zur Vermehrung einsetzen, kommen sie im Low-Budget-Game NINJA RABBITS mit Knüppel und Karateanzug. Warum? Nun, die örtliche Chemiefabrik hat 'n Loch, aus dem irgendein giftiges Zeug strömt, das auf die schlummernden Aggressionen der Langohren eine ungeheuer stimulierende Wirkung hat. Einer dieser Möhrenköpfe hat es sich zur Aufgabe gemacht, in die Fabrik einzudringen und sie stillzulegen. Also zockt er von Backbord nach Steuerbord über den Screen und verteilt heiße Ohren. Jene Ohren bekommen alle die Fiesniks, die es wagen, sich ihm in den Weg zu stellen. Die Chemiebosse haben nämlich Wind von der Aktion bekommen und flugs einige Schlägertrupps engagiert. So finden sich Dachse, Reptilien, Roboter, Hasen-Überläufer (wurden wohl mit Möhren bestochen) und anderes Gesindel, die alle nach dem Leben des Heros trachten.

Zusätzlich zu der Bedrohung von vorn gibt es auch noch Attacken von oben und zwar (je nach Landschaft) in Form von Golfbällen, Steinen, tropfendem Schleim usw.



Nicht nur Spinat macht kräftig!

All das ist optisch gut in Szene gesetzt, kommt aber spielerisch eher weniger. Das Hasensprite ist zwar groß genug gezeichnet und hat auch diverse Kampfbewegungen drauf, bewegt sich aber alles in allem nicht sonderlich realistisch. Leitern klettert er beispielsweise nicht hoch (wie das jeder normale Hase tun würde) sondern springt seitlich stehend von Sprosse zu Sprosse. Passieren tut außer den Angriffen absolut nichts, weder stehen irgendwelche Rätsel zur Lösung bereit, noch geschieht sonst etwas, das die Geschichte ein bißchen auflockern und interessant machen würde. Positiv zu erwähnen sei vielleicht noch der gute Titelsong, doch auch hierfür sind selbst 30 Mark noch zuviel. ■

Cruiser

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**4**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**

Im Angebot: Augenschmaus plus Action



MONSTER PACK VOL.1

System: Amiga, ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** Hersteller.

PSYGNOSIS ist ja für grafische Superlativen weithin bekannt. Herrliche Grafiken, weiches Scrolling, genialer Sound und besonders perfekte Intros zeichnen viele Games aus diesem Hause aus. Nun finden sich gleich drei Psygnosis-Titel aus den Jahren 89/90 in einer Compilation und das zum Preis von einem Game.

Leider ist das Gameplay nicht immer so gut wie die optische und akustische Präsentation. Das trifft beispielsweise für SHADOW OF THE BEAST 1 zu. Dieses im Jahre 1989 mit mehreren internationalen Preisen ausgezeichnete Action-Stück bietet zwar viel fürs Auge und für die Lauscher, ist aber in puncto Spielablauf und Motivation leider nur Durchschnitt. Nichtsdestotrotz sollten die Sammler und Jäger unter uns dieses Werk ihr eigen nennen (falls das nicht schon längst der Fall ist) und die Bestie jagen.

Die Number Two der Sammlung heißt INFESTATION und spielt, im Gegensatz zum mythischen Beast, in einer fernen Techno-Zukunft. Auch hier wissen der Sound und die gut animierte 3D-Grafik zu überzeugen. Mit einem Raumschiff muß ein riesiger Gebäudekomplex untersucht und von Aliens befreit werden. Trotz der guten Steuerung, der umfangreichen Bedienelemente und der vielen zu lösenden Rätsel erreichte das Game im damaligen Test (4/90) nur eine Preis/Leistungspunktzahl von 7. Da es aber nun für weniger als die Hälfte zu bekommen ist, kann es durchaus empfohlen werden.

Der/die/das dritte Spiel im Bunde ist NITRO und bringt uns zurück in die Realität. Gasgeben heißt es hier! In diesem Rennspiel, das sich aus der Vogelperspektive präsentiert, können bis zu drei Spieler ihre Fahrerqualitäten unter Beweis stellen. Scrolling, Sound und Spielspaß sind rundum gut, wobei der ST in Sachen Spielspaß noch besser abschneidet, da auf den Straßen noch mehr los ist.

Alles in allem kann das Monster Pack Volume 1 guten Gewissens empfohlen werden. Für 80 Mark bekommt man hier drei Games, die jede Sammlung wenn auch nicht vergolden, doch zumindest versilbern. Mal sehen, was im Monster Pack Volume Two zu finden sein wird! ■

Cruiser

Gesamtnote	**9**



FUNNY SOFTWARE
oliver heck
Grazer Str. 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25
VERSAND + LADEN

*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*
NEUERÖFFNUNG
unseres Ladengeschäftes
IM WILDEN SÜDEN
seit 1.MÄRZ 91
THE BEST OF SHOPPING

Programm	Amiga	Atari	IBM	C64
3 D Konstr. Kit +	119.95	119.95	119.95	-
Animation Studio +	249.95	-	-	-
688 Attack Sub.	64.95	-	74.95	-
A 10 Tank Killer +	79.95	83.95	79.95	-
Aces o.t. Great War +	74.95	74.95	87.95	-
Accolade in Action +	74.95	-	74.95	49.95
Adidas Championship +	59.95	-	-	44.95
Airborne Ranger +	62.95	62.95	62.95	-
Airline Transp. Pilot	-	-	87.95	-
Alcatraz +	64.95	64.95	64.95	-
Andrettis Rac. Chall. +	-	-	74.95	-
Apprentice +	56.95	56.95	-	37.95
Atomino +	62.95	62.95	67.95	37.95
Atomix +	54.95	54.95	58.95	34.95
Awesome (m. T-Shirt) +	79.95	-	-	-
B.A.T. +	89.95	84.95	79.95	54.95
Back to the Future II +	69.95	69.95	64.95	44.95
Back to the Future III +	69.95	69.95	-	-
Back to the Golden Age +	74.95	74.95	-	-
Bad Lands +	59.95	59.95	54.95	39.95
Bandit Kings +	82.95	-	82.95	-
Bane o.t. Cosmic Forge +	89.95	-	89.95	-
Bards Tale II	64.95	-	54.95	44.95
Bards Tale III +	67.95	-	76.95	48.95
Battle Isle +	69.95	69.95	69.95	-
Battle Master +	74.95	69.95	74.95	-
Battle Storm +	64.95	64.95	64.95	-
Betrayal +	72.95	72.95	79.95	59.95
Big Bang +	39.95	39.95	-	-
Big Business +	58.95	58.95	58.95	-
Billy the Kid +	59.95	59.95	69.95	-
Blockout	64.95	64.95	69.95	-
Blue Max +	74.95	74.95	79.95	-
Boersenfieber +	64.95	69.95	64.95	49.95
Bomber +	74.95	74.95	84.95	49.95
Bomber Mission +	44.95	44.95	44.95	-
Brainblaster +	59.95	59.95	59.95	44.95
Buck Rogers engl. +	74.95	-	74.95	64.95
Buck Rogers dtsch. +	94.95	-	94.95	84.95
Budokan	69.95	-	69.95	-
Bundesliga Manager	54.95	54.95	59.95	-
Cadaver	69.95	69.95	64.95	-
Captive +	67.95	67.95	67.95	-
Car Vup +	69.95	69.95	-	-
Carthage +	62.95	-	-	-
Cash +	62.95	-	-	-
Castle Master +	59.95	59.95	69.95	44.95
Centurion Def. o. Rome +	67.95	-	67.95	-
Century +	62.95	-	-	-
Challengers +	74.95	74.95	74.95	-
Champions of Krynn *	68.95	74.95	68.95	68.95
Champions of RAJ +	62.95	64.95	66.95	-
Championshiprun +	62.95	62.95	-	-
Chaos Strikes Back +	64.95	64.95	-	-
Chase HQ II +	59.95	59.95	-	49.95
Chess Simulator	64.95	64.95	69.95	-
Chips Challenge +	64.95	64.95	74.95	-
Chuck Yeager 2.0 +	69.95	69.95	74.95	49.95
Codename Iceman *	96.95	96.95	96.95	-
Cohort fighting f. Rome +	69.95	69.95	-	-
Colonels Bequest *	96.95	96.95	96.95	-
Combo Racer	59.95	64.95	-	-
Conquest of Camelot *	96.95	96.95	96.95	-
Cougar Force +	49.95	49.95	66.95	-
Countdown +	-	-	74.95	-
Crime Time +	55.95	55.95	64.95	42.95
Crown +	57.95	57.95	64.95	-
Curse o. t. Azure Bonds +	77.95	77.95	59.95	-
Damocles	64.95	64.95	-	-
Das Boot +	74.95	-	86.95	-
Das Stundenglas +	72.95	72.95	72.95	-
Day of the Pharao	69.95	69.95	69.95	-
Days of Thunder +	69.95	69.95	69.95	-
Defender o.t. Earth +	54.95	54.95	-	-
Der Spion d. mich liebte +	52.95	52.95	64.95	36.95
Dick Tracy +	62.95	62.95	62.95	44.95
Die unendliche Gesch. II +	69.95	-	74.95	-
Dino Wars +	54.95	54.95	59.95	-
Disc +	68.95	68.95	68.95	-
Domination +	54.95	54.95	-	34.95
Double Dragon 2 +	49.95	49.95	54.95	42.95
Drachen von Laas +	64.95	64.95	64.95	-
Dragon Wars +	69.95	-	69.95	39.95
Dragonflight +	79.95	79.95	-	-
Dragonstrike +	74.95	-	74.95	64.95
Dragons Breath +	72.95	72.95	72.95	-
Dragon Breed +	64.95	64.95	-	-
Dragons of Flame	69.95	69.95	69.95	44.95
Drakkhen	69.95	64.95	69.95	-
Duck Tales	64.95	64.95	64.95	-
Dungeon Master *	64.95	64.95	92.95	-
Ecco Phantoms +	69.95	69.95	-	-
Elite +	-	-	89.95	-
Elvira Mistress o.t. Dark +	72.95	72.95	92.95	-
Emlyn Hughes Soccer	64.95	64.95	-	39.95
Epic +	62.95	62.95	-	-
Epyx Sporting Gold +	62.95	62.95	62.95	-
Exil +	64.95	64.95	-	-
Eye of the Beholder +	-	-	74.95	-
Exterminator +	62.95	62.95	64.95	44.95
F 15 Strike Eagle +	-	-	82.95	-

Programm	Amiga	Atari	IBM	C64
F-16 Falcon	74.95	64.95	84.95	-
F-16 Falcon Miss. Disk +	54.95	54.95	-	-
F-16 Falcon Miss. Disk II +	59.95	59.95	-	-
F-19 Stealth Fighter +	74.95	74.95	84.95	49.95
F-29 Retaliator	59.95	59.95	69.95	-
Fatal Heritage +	69.95	-	-	-
Federation Quest B.S.S.	64.95	64.95	-	-
Feudal Lords +	67.95	-	-	-
Final Battle +	64.95	64.95	-	-
Final Command +	68.95	68.95	68.95	-
Finale +	64.95	64.95	69.95	-
Final Whistle +	39.95	39.95	-	-
Flimbos Quest +	64.95	64.95	-	44.95
Flight of the Intruder +	-	-	89.95	-
Flip it and Magnose +	49.95	49.95	-	-
Flood	69.95	69.95	-	-
Full Metall Planet	59.95	59.95	64.95	-
Full Blast +	74.95	74.95	74.95	54.95
Future Basketball +	64.95	64.95	-	-
Galactic Empire +	69.95	69.95	79.95	-
Gauntlet 3 +	a.A.	a.A.	a.A.	-
Geisha +	64.95	64.95	68.95	-
Genghis Khan +	82.95	-	83.95	-
Gettysburg +	74.95	74.95	74.95	-
Gods +	62.95	-	-	-
Gold of the Aztecs +	64.95	64.95	64.95	-
Golden Axe +	69.95	62.95	-	42.95
Great Courts Tennis II +	68.95	68.95	68.95	-
Gremlins II +	62.95	54.95	62.95	44.95
Gunboat +	64.95	-	64.95	-
Gunship +	59.95	59.95	79.95	-
Hard Drivin 2 +	58.95	58.95	68.95	-
Hard Nova +	-	-	74.95	-
Harley Davidson +	74.95	-	74.95	-
Harpoon +	74.95	-	98.95	-
Hillsfar +	69.95	66.95	64.95	54.95
Hill Street Blues +	68.95	68.95	68.95	-
Hot Rod +	64.95	64.95	-	44.95
Icerunner +	49.95	-	-	-
Immortal +	69.95	69.95	-	-
Imperium	67.95	67.95	72.95	-
Indianapolis 500 +	69.95	39.95	69.95	-
Indiana Jones Adv.	69.95	69.95	74.95	-
Invest +	59.95	59.95	64.95	42.95
Insects in Space +	59.95	59.95	-	-
Iron Lord	69.95	69.95	74.95	49.95
Ishido +	64.95	-	74.95	-
Island of lost Hope	54.95	-	-	-
It came from the Desert *	72.95	-	72.95	-
Jack Nicklaus Golf Unli. +	72.95	-	74.95	-
Jahangir Khan +	62.95	67.95	67.95	42.95
Khalaan	69.95	69.95	69.95	44.95
Kick Off II	58.95	58.95	64.95	44.95
Kind of Magic I +	59.95	59.95	-	-
Kind of Magic II +	59.95	59.95	-	44.95
Kind of Magic III +	64.95	-	-	-
Kings Bounty +	72.95	-	74.95	54.95
Kings Quest IV *	96.95	96.95	96.95	-
Klax	48.95	48.95	59.95	42.95
Knights of Crystallion	44.95	44.95	-	-
Knights of Legend	74.95	74.95	74.95	54.95
Knights o.t. Sky +	-	-	84.95	-
Legend of Faerghail	69.95	69.95	74.95	-
Life & Death +	69.95	69.95	69.95	-
Light Corridor +	58.95	58.95	74.95	-
Leisure Suit Larry II *	96.95	96.95	96.95	-
Leisure Suit Larry III *	96.95	96.95	96.95	-
Larry Tripple (1-3) +	139.95	149.95	-	-
Lemmings +	62.95	62.95	74.95	-
Lettrix +	59.95	59.95	62.95	-
Light Corridor +	58.95	58.95	74.95	-
Links +	-	-	86.95	-
LOGO	64.95	64.95	64.95	42.95
Loom	75.95	75.95	75.95	-
Loopz +	49.95	49.95	62.95	42.95
Lord of the Rings +	74.95	-	86.95	-
Lords of Doom	64.95	64.95	64.95	44.95
Lords of War +	49.95	-	-	-
Lost Patrol	58.95	58.95	69.95	-
Lotus Esprit Turbo Chal. +	64.95	64.95	-	44.95
M-1 Tank Platoon +	74.95	74.95	84.95	-
Magic Fly +	69.95	69.95	-	-
Maniac Mansion	69.95	69.95	69.95	42.95
Masterblazer +	69.95	69.95	69.95	-
Maupiti Island +	64.95	64.95	-	-
Mean Streets +	62.95	64.95	72.95	-
Megatraveller +	69.95	69.95	79.95	-
Merchant Colony +	74.95	74.95	-	-
Metal Masters +	62.95	62.95	62.95	-
Midnight Resistance +	59.95	59.95	-	42.95
Midwinter	68.95	68.95	69.95	-
MIG 29 Fulcrum +	82.95	82.95	-	-
Might & Magic II +	72.95	-	72.95	49.95
Mighty Bomb Jack +	62.95	49.95	-	42.95
Monkey Island +	89.95	89.95	94.95	-
Monty Python +	59.95	59.95	69.95	43.95
M.U.D.S. +	69.95	69.95	74.95	44.95
Murder +	64.95	64.95	69.95	49.95
Murder in Space +	58.95	58.95	58.95	-
Mystical +	62.95	62.95	64.95	-
NAM - Vietnam +	69.95	69.95	82.95	-

Programm	Amiga	Atari	IBM	C64
Narc +	62.95	62.95	62.95	42.95
Navy Seals +	66.95	66.95	-	-
Necronom +	69.95	-	-	-
Neuromancer +	69.95	-	69.95	44.95
Nightbreed I +	64.95	64.95	69.95	-
Nightbreed II +	64.95	64.95	69.95	39.95
Night Shift +	54.95	54.95	54.95	44.95
Ninja Remix +	64.95	64.95	-	-
Nitro +	59.95	59.95	-	-
Obitus m. T-Shirt +	82.95	-	82.95	-
Oil Imperium	59.95	59.95	54.95	44.95
Omnicron Conspiracy +	64.95	62.95	-	-
On the Road +	69.95	69.95	69.95	-
Operation Stealth +	62.95	62.95	72.95	-
Pang +	64.95	64.95	64.95	-
Panza Kick Boxing +	74.95	74.95	74.95	-
Paradroid 90 +	64.95	64.95	-	-
PGA Golf Tour +	69.95	-	69.95	-
Pirates	63.95	68.95	59.95	46.95
Platinum +	59.95	59.95	59.95	49.95
Platinum Top 4 +	59.95	-	-	-
Plotting +	62.95	62.95	-	-
Police Quest I	62.95	62.95	64.95	-
Police Quest II *	96.95	96.95	96.95	-
Pool of Radiance +	68.95	68.95	62.95	62.95
Populous New Land	35.95	44.95	29.95	-
Power Monger +	74.95	74.95	-	-
Power Monger Data Disk +	42.95	42.95	-	-
Power Pack +	69.95	69.95	-	-
Power Slide +	63.95	63.95	-	-
Prince of Persia +	69.95	69.95	74.95	-
Projectyle +	68.95	68.95	-	-
Projekt Prometheus +	64.95	64.95	a.A.	-
Puffys Saga +	69.95	59.95	69.95	39.95
Puzznik +	64.95	64.95	-	42.95
Quest for Glory	96.95	96.95	94.95	-
Quest for Glory 2 +	96.95	96.95	96.95	-
Railroad Tycon +	74.95	-	84.95	-
Rainbow Island	59.95	49.95	-	42.95
Reach for the Skies +	a.A.	a.A.	-	-
Red Baron +	-	-	86.95	-
Red Lightning +	74.95	74.95	74.95	-
Red Phoenix Rises +	a.A.	a.A.	-	-
Red Storm Rising +	63.95	63.95	82.95	54.95
Resolution 101	64.95	64.95	64.95	-
Return of Medusa 2 +	66.95	66.95	-	-
Rick Dangerous II +	59.95	59.95	62.95	39.95
Rings of Medusa	64.95	64.95	64.95	46.95
Riders of Rohan +	62.95	62.95	79.95	-
Robocop II +	62.95	62.95	-	-
Romance o.t. three Kingd. +	99.95	-	99.95	-
RVF Honda	59.95	59.95	-	-
S.C.I. +	59.95	59.95	-	-
Saint Dragon +	64.95	64.95	-	46.95
Search for the King +	64.95	-	-	-
Secret of Silver Blades +	69.95	69.95	69.95	64.95
Sega Master Mix +	62.95	62.95	-	-
Shadow of the Beast II	82.95	89.95	-	-
Sherman M 4	69.95	69.95	69.95	-
Shuffle +	59.95	-	-	-
Sim City Terrain Ed.	39.95	39.95	39.95	-
Sim City + Populous +	79.95	79.95	79.95	-
Sim Earth +	a.A.	a.A.	96.95	-
Simulcra +	62.95	62.95	-	-
Ski or Die +	69.95	-	-	-
Skull & Crossbones +	64.95	64.95	64.95	42.95
Space Quest III *	96.95	96.95	96.95	-
Speedball II +	64.95	64.95	-	-
Spindizzy Worlds +	64.95	64.95	-	-
Spirit of Excalibur +	74.95	-	-	-
Starflight	64.95	69.95	64.95	44.95
Starlord +	69.95	-	-	-
Stratego	64.95	64.95	74.95	-
Street Rod	54.95	a.A.	55.95	-
S.T.U.N. Runner +	59.95	59.95	68.95	42.95
Subbuteo +	69.95	69.95	69.95	44.95
Super Monaco Grand Prix +	62.95	-	-	-
Super Off Road +	64.95	64.95	64.95	-
Supremacy +	75.95	75.95	89.95	-
Sword & Galleons +	64.95	-	-	-
T.N.T. +	68.95	68.95	-	49.95
Team Suzuki +	62.95	62.95	-	-
Team Yankee +	72.95	72.95	82.95	-
The Hunt for Red Octob. +	-	62.95	72.95	-
The Killing Game Show +	59.95	59.95	-	-
The Winning Team +	69.95	69.95	-	54.95
Their finest Hour	74.95	74.95	74.95	-
Thunderstrike +	64.95	64.95	72.95	-
Toki +	64.95	64.95	-	-
Tom & the Ghost +	69.95	69.95	69.95	-
Torvak t. Warrior +	64.95	-	-	-
Total Recall +	62.95	62.95	69.95	49.95
Tournament Golf +	64.95	54.95	64.95	39.95
Tower of Babel	64.95	64.95	-	-
Tower Fra +	74.95	-	-	-
Toyota Celica +	59.95	59.95	-	-
Tracon 2 +	89.95	-	-	-
Transworld	62.95	62.95	68.95	44.95
Traders +	69.95	69.95	-	-
Turrican	54.95	54.95	-	44.95
Turrican 2 +	64.95	64.95	-	-

Programm	Amiga	Atari	IBM	C64
TV Sports Basket Ball +	74.95	-	79.95	-
Typhon of Steel +	74.95	-	-	-
Ultima V	74.95	74.95	74.95	64.95
Ultimate Ride +	62.95	-	-	-
UMS II +	72.95	72.95	82.95	-
USS John Young	54.95	-	-	29.95
Vaxine +	59.95	59.95	59.95	-
Venus the Flytrap	51.95	51.95	-	-
Viking Child II +	69.95	69.95	-	-
Voyager	69.95	54.95	49.95	-
Vroom +	64.95	64.95	-	-
Warlock the Avenger +	64.95	64.95	-	-
Warlords +	69.95	-	69.95	-
Warriors of Darkness +	72.95	72.95	72.95	49.95
Wayne Gretzky Icehokey 2 +	a.A.	a.A.	-	-
Wild West World +	84.95	-	-	-
Wing Commander +	a.A.	a.A.	84.95	-
Wings	72.95	-	-	-
Wings of Death +	68.95	68.95	-	-
Wolfpack +	72.95	72.95	84.95	-
World Champ. Box. Manager +	54.95	54.95	54.95	44.95
World Championship Socc. +	64.95	59.95	64.95	39.95
Wonderland +	75.95	75.95	89.95	-
Wrath of the Demon +	69.95	69.95	69.95	-
Wreckers +	66.95	66.95	66.95	46.95
X - Out +	54.95	54.95	-	-
Xenon II +	69.95	69.95	64.95	-
Xiphos +	69.95	69.95	64.95	-
Zak McKacken	69.95	69.95	69.95	44.95
Zarathrusta +	62.95	62.95	-	-
Zeliard +	-	-	84.95	-
Zombi	69.95	69.95	69.95	44.95
Z-Out +	59.95	-	-	-

+ gekennzeichnete Games sind Neuvorstellungen.
Reservierungen werden vorrangig ausgeliefert!!

* *

Joysticks:

Competition Pro, Standard schwarz	27,95 DM
Competition Pro, Standard transparent	29,95 DM
Competition Pro, Standard transparent-blau	39,95 DM
Infrarot-Fernbedienung f. Joystick	64,95 DM

Zubehör:

Elektronischer Bootselektor	44,95 DM
Maus - Joystick Umschalter	39,95 DM
Reis - Ware Haus	79,95 DM
Syncro Express	99,00 DM
Amiga Action Replay	189,00 DM

* *

AMIGA 500	848,00 DM
AMIGA - FARBMONITOR 1084	598,00 DM
BODEGA BAY Erweiterungskonsole öffnet die Welt zum PC	848,00 DM
BODEGA BAY m. XT-Karte+2x3.5" Floppys kpl.	2.098,00 DM

* *

Speichererweiterung f. A 500 int. mit Uhr + Accu abschalt.	79,00 DM
intern f. Amiga 500 mit Uhr + Accu + Cinemare (3 Spiele)	199,95 DM
intern f. Amiga 500 mit Uhr + Accu + Dungeon Master	139,95 DM
intern f. Amiga 500 mit Uhr + Accu + Kick Off 2	139,95 DM
Speichererweiterung von 3-State bis 1,0 MB	268,00 DM
Speichererweiterung von 3-State bis 1,5 MB	338,00 DM
Speichererweiterung von 3-State bis 1,8 MB	398,00 DM
Speichererweiterung von 3-State bis 2,0 MB	448,00 DM
3,5" Floppy Drive extern, slimline + Kick Off 2, RVF, Battle Squatron, Beast II komplett	269,95 DM
3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltbar/ Amiga	159,00 DM
5,25" Floppy Drive extern, abschaltbar 40/80 Tracks	199,00 DM
3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltbar/ Atari	169,00 DM

Festplatten kompl. Systeme f. A 500 anschlußfertig im formschönen Gehäuse - A.L.F. - Autoboot extern:

33 MB, RLL, 40 ms	1.198,00 DM
42 MB, MFM, 25 ms	1.548,00 DM
65 MB, RLL, 28 ms	1.748,00 DM
84 MB, MFM, 28 ms	2.698,00 DM

Festplatten Laufwerke - St 412-MFM/RLL

33 MB, RLL, 3,5" 40 ms	598,00 DM
65 MB, RLL, 5,25 28 ms	898,00 DM

Festplatten Laufwerke SCSI:

42 MB, SCSI 3,5" 19 ms	948,00 DM
45 MB, SCSI 3,5" 25 ms	998,00 DM
84 MB, SCSI 3,5" 19 ms	1.548,00 DM
90 MB, SCSI 3,5" 25 ms	1.498,00 DM

Drucker:

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	898,00 DM
Fuj-Color DL 1100 24 Nadel	998,00 DM

alle vorherigen Preislisten verlieren hiermit ihre Gültigkeit für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

Handel und Wandel



MERCHANT COLONY

System: Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Impressions, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Wer sich einen Eindruck verschaffen will, wie das Geschäfsleben im 18. und 19. Jahrhundert wohl ausgesehen hat, liegt mit MERCHANT COLONY von IMPRESSIONS goldrichtig. Aber nicht nur Geschäftssinn, sondern auch eine gehörige Portion Expansionsdrang sind vonnöten, wenn man bei dieser Handelssimulation eine gute Figur machen will. Denn nicht nur der Handel soll hier simuliert werden, sondern auch die Kolonisierung.

So muß man zu allererst Schiffe kaufen, die dann mit den verschiedenen Typen von Leuten bemannt werden. Soldaten, Siedler, Handwerker, Bergleute, Lehrer, Ingenieure und Lagerarbeiter müssen in einem bestimmten Verhältnis auf die Reise geschickt werden. Ein weiterer limitierender Faktor ist der Schiffstyp: die großen Frachter können zwar viele Leute oder auch Fracht an Bord nehmen, werden aber sehr leicht die Beute von Piraten, die auf den Weltmeeren ihr Unwesen treiben. Die Fregatten, die schon eher in der Lage sind, den Piraten Paroli zu bieten, haben aber nur Platz für vier Personen.

Sind die Auswanderer glücklich am Ziel angekommen, machen sie sich daran, das umliegenden Land zu bebauen. Dazu weist man der jeweiligen Figur, sei es nun Siedler oder Soldat, einen Platz an und nach einem Klick auf das entsprechende Icon verwandelt sich der Siedler in ein kleines Häuschen, der Soldat in ein Fort und so weiter. Diese wundersame Verwandlung findet aber nur statt, wenn der Platz dafür gut gewählt ist. Hat man die Figur an einer ungünstigen Stelle plaziert, muß man eben weitersuchen bis die richtige Stelle gefunden ist. Nach einer Weile läuft dann die Produktion an, und man kann dann die erzeugten Waren in den (hoffentlich bereitstehenden) Lagerhäusern aufbewahren, bis ein Schiff sie abholt und zum Verkauf ins Mutterland verschifft. Bei der ganzen Sache ist eine gute Kenntnis der Geographie recht nützlich, denn es hat wenig Zweck, Bauern in eine Gegend zu schicken, in der es Bodenschätze abzubauen gilt, oder umgekehrt: was sollen Bergleute in einer Agrarlandschaft? Die Technik des Ganzen ist ein bißchen zwiegespalten: zum einen ist die Grafik recht gut gelungen, der Sound, soweit er vorhanden ist, ebenfalls. Aber die Bedienbarkeit ist bei bestimmten Manövern mehr als nervenaufreibend. Besonders die Anlege-, Ver-, und Entlademanöver sind sehr fummelig ausgefallen. Daß jedes Schiff exakt in den Hafen gefahren werden muß, ist hier unnötige Feinstickerei – weniger wäre hier mehr.

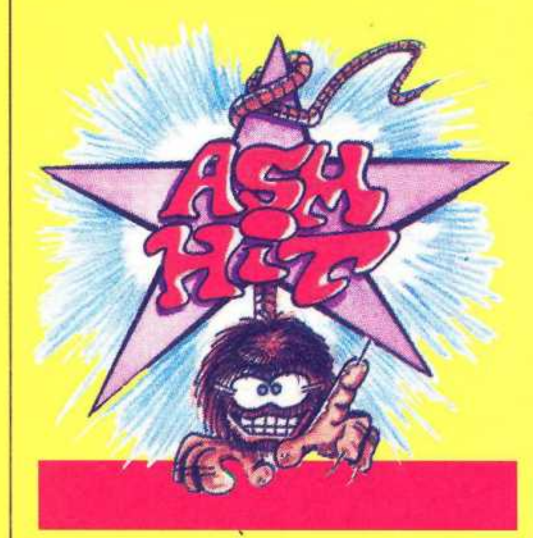
Wie soll man sich um den Welthandel kümmern, wenn man die halbe Zeit damit verbringt, seine Schiffe zentimetergenau zu steuern. Da ich viele Parallelen zu dem altbekannten Spiel „HANSE“ entdeckt habe, sei hier ein kleiner Vergleich erlaubt: so wie der Schiffsverkehr bei Hanse abgewickelt wird, so müßte er auch bei Merchant Colony funktionieren, um dieses Game zur Supersimulation zu steigern.



Geschäftssinn und Expansionsdrang sind gefragt!



Meine ersten Versuche, mich als Imperialist zu beweisen, startete ich in der Rolle Deutschlands, verlegte mich dann aber auf die Rolle der Engländer, denn die Ausfahrt aus dem Liverpooler Hafen gestaltete sich wesentlich einfacher, als das umständliche Durchfahren der Meerengen von Dänemark.



»Noch nie war Kolonisierung so schön«

So kolonisierte ich, der Geschichte entsprechend, Südafrika und Australien. Als ich dann wieder mal in den Kolonien vorbeischaute, waren auch schon die ersten Handelsgüter fertiggestellt, schade nur, daß sie auf der Heimfahrt nach Liverpool Beute der Piraten wurden. Da aber niemand das Pech gepachtet hat, gelang auch mir hier und da ein gutes Geschäft, und ich kam so richtig gut ins Spiel bis eine Seuche meine schöne Kolonie in Südafrika beutelte. Da ich schon geraume Zeit mit diesem Spiel verbracht habe, entschloß ich mich erstmal abzuspeichern – mit dem Wiederaufbau beschäftige ich mich dann später.

Wer Freude an komplexen Simulationen hat und sich von den seltsamen Anlegemanövern nicht stören läßt, wird sicherlich auch auf lange Sicht viel Spaß haben. ■

Dirk Fuchser

Grafik	**10**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Wenn der Leibwind weht



VIZ-THE GAME

System: Atari ST (getesticelt), C-64 (reingepupst), **empf. VK-Preis:** ca.70 DM (16-bit), 50 DM (8-bit), **Hersteller:** Virgin Games, London, England

Wer kennt nicht jene Situation? Da hat man leckeren Zwiebelkuchen gegessen, steht nun in einem überfüllten Omnibus und fühlt plötzlich den Drang, etwas Luft abzulassen? Jeder halbwegs gut erzogene Mensch wartet mit der entsprechenden Handlung, bis er eine ruhige Ecke gefunden hat. Bei **VIZ** ist das anders: Hier dürft Ihr nicht nur, Ihr müßt sogar Euren Gefühlen freien Lauf lassen. Vorausgesetzt, Ihr „verwandelt" Euch in Johnny Fartpants, einem der drei Hauptakteure in **VIRGIN GAMES** neuestem Produkt, das im wahrsten Sinne des Wortes in die Hose ging.

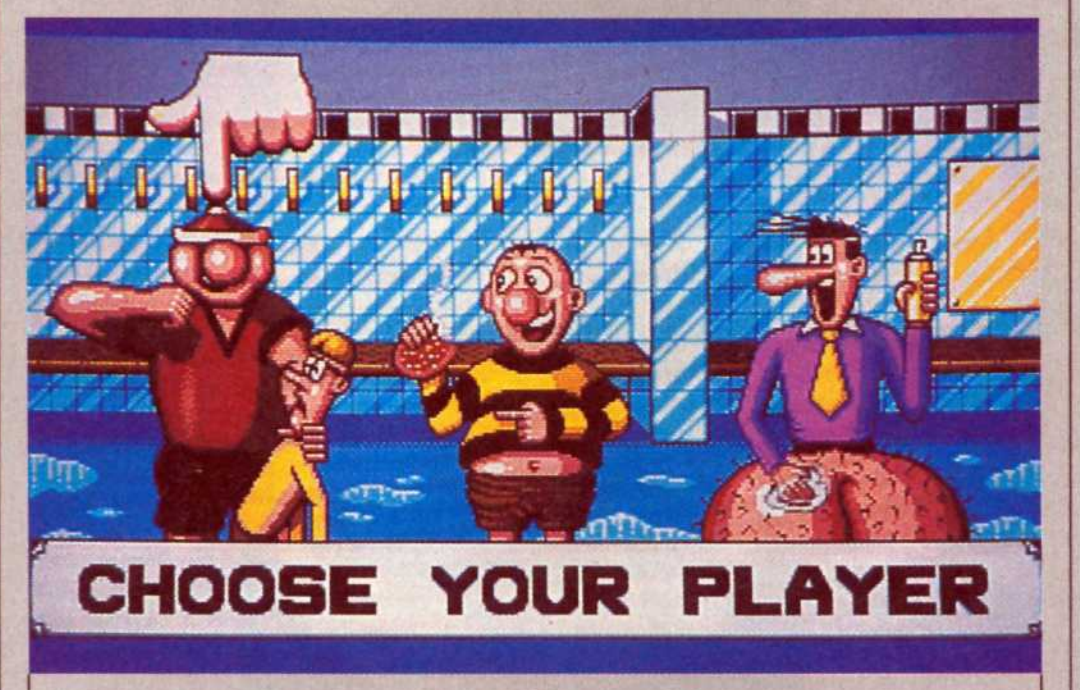
Der Inhalt ist schnell erzählt: Ihr müßt gegen zwei Konkurrenten in einem Rennen antreten. Hierzu ist der Joystick nach rechts zu drükken und ansonsten möglichst in der Bahn zu bleiben. Dies ist jedoch nur bedingt möglich, da Zäune, Abgründe oder Papageien, die Euch auf den Kopf sch. . ., Euren Weg blockieren. Verlaßt Ihr Eure Bahn, lauert ab und zu noch ein Schiedsrichter, der Euch Ziegelsteine an den Kopf knallt. Jedesmal, wenn etwas unvorhergesehenes passiert – und das passiert sehr schnell – bekommt Ihr einen Scham-Punkt. Habt ihr drei davon, ist das Spiel beendet.

Zu Beginn hat man in zwei Bonusleveln, die zufällig ausgesucht werden, die Möglichkeit, gewisse Extras einzuheimsen. Der bereits erwähnte Johnny Fartpants pustet mittels Leibwind Luftballons auf oder pupst sich eine Mauer hoch, hinter der ... was dort geschieht, ist a) nicht jugendfrei, b) nur in der Atari-Version zu sehen.

Ihr könnt natürlich auch den „harmlosen" Biffa Bacon wählen, dessen Power dadurch erhöht wird, daß er einen Drink nach dem anderen zu sich nimmt. Schließlich bleibt da noch Buster Gonad. Er zeigt uns was es heißt, wie auf Eiern zu laufen. Auch hier ist die Rücksichtnahme auf die jugendlichen Leser Grund dafür, daß ich auf eine nähere Beschreibung verzichte.

VIZ gibt es als Comic im sonst sehr konservativen England seit nunmehr zwölf Jahren und hat dort Kult-Status. Sogar eine TV-Serie gleichen Titels existiert. Und: Ein „Conservative"-Wähler, PR-Manager einer bedeutenden englischen Company, hat seinen Gameboy eingetauscht gegen VIZ-Comics. Das ist bemerkenswert, denn die Engländer beschweren sich alle Nase lang, daß bei uns bestimmte Spiele indiziert werden, andererseits haben sie hiermit den Gipfel an Geschmack- und zum Glück auch Geruchslosigkeit geliefert.

Immerhin: Sie sind wenigstens ehrlich und beschreiben den Spielspaß des Games mit „toilet humour", weisen gleichzeitig auf besagtes Comic hin und auf die anderen Figuren, die irgendwann auf Extra-Disk nachbestellt werden können. Darauf verzichte ich aber gerne, denn selbst angesichts der sehr guten Grafik (auf dem ST) und der ansprechenden Musik kann man das Spiel an sich vergessen. Das Rennen zu bestehen, ist viel zu schwierig, es gibt fünf lumpige Rennorte und bei „Game Over" fängt man wieder von vorne an. Und das kommt schneller als man denkt, denn allzu leicht stößt man gegen ein Hindernis. Beim 64er kommen dann noch lange Ladezeiten inklusive Diskettenwechsel hinzu, so daß diese Version insgesamt noch schlechter abschneidet als die 16-bit-Umsetzung.

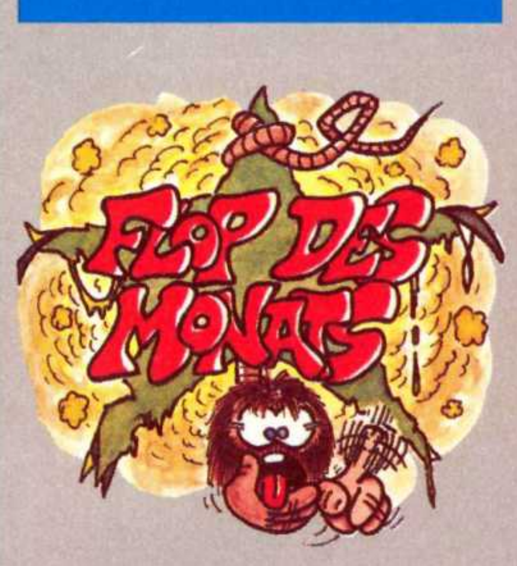


Von links: dicke Faust, dicke Nase, dicke . . .



Dieser Ballon wird hochexplosiv! Fotos: ST

Und was machen wir nun

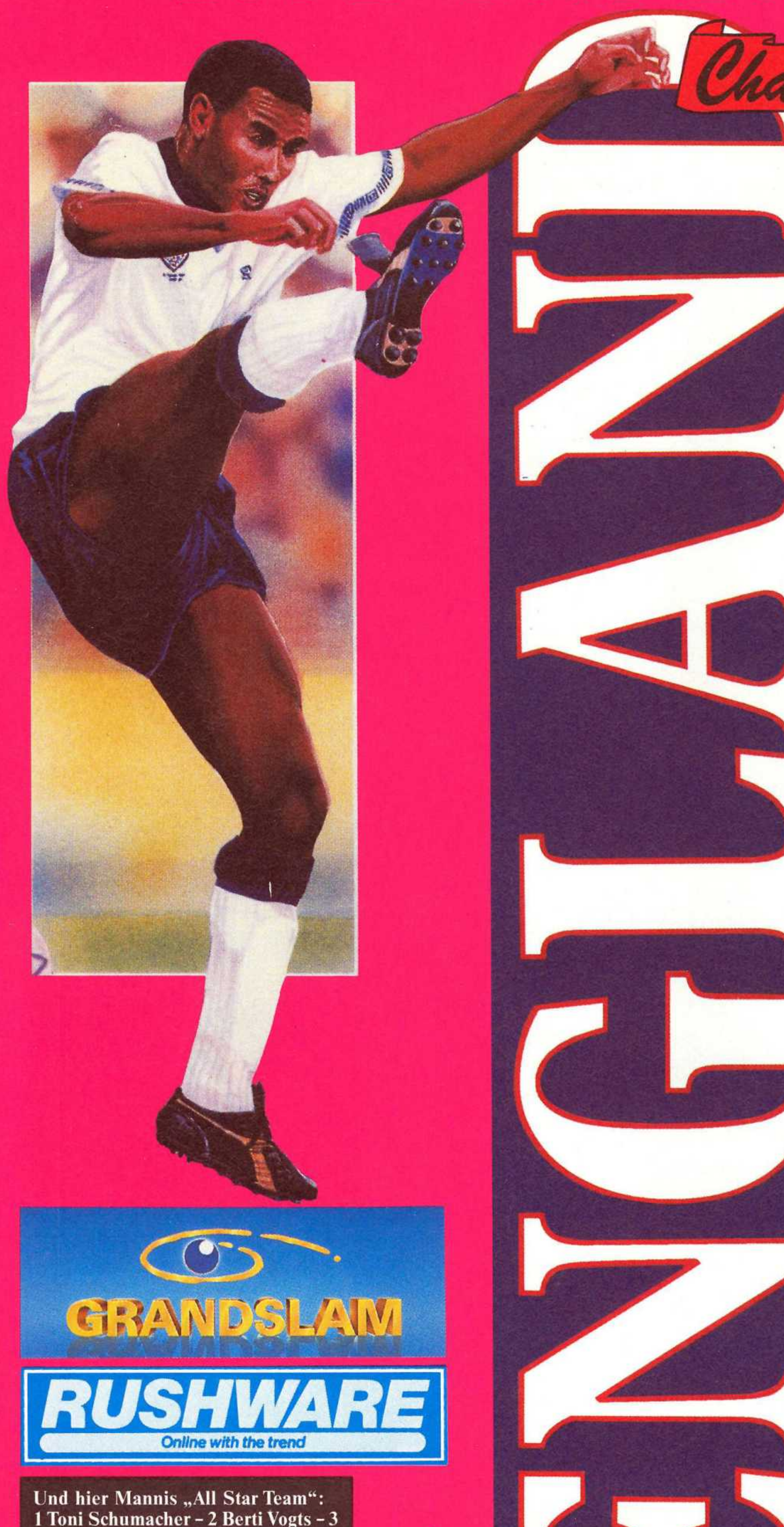


mit dem Spiel? Wir küren es zum Flop des Monats, stekken die Disketten fein säuberlich in die Verpackung zurück und schicken sie der örtlichen Kläranlage. Dort, und nirgendwo anders, findet **VIZ** seine ewige Ruhe. Darauf könnt Ihr einen lassen... ■

Klaus Trafford

	Atari ST/C-64
Grafik	**9/6**
Sound	**8/6**
Spielablauf	**2/0**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**1**

LIVE DABEISEIN?



Dabeisein ist bekanntlich alles. Beim neuen

GRAND SLAM-Titel ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL

könnt Ihr computermäßig um den Cup mitmischen. Aber: Das ist noch nicht alles ....
Am elften September 1991 sind 37 Leute dabei, 25 davon auf dem Rasen des Wembley Stadiums in London. Die restlichen zwölf lümmeln sich auf der Bank oder treiben sich auf der Tartan-Bahn rum.

HALT!

Ich hätte es fast vergessen!

ASM & GRAND SLAM

haben einen Vorschlag:

Wir würde es Euch gefallen, wenn zwei von Euch dem Spiel

England – Deutschland

am 11. 9. 1991
beiwohnen würdet?

Ja, Ihr habt richtig gehört!
Es geht um eine

FLUGREISE NACH LONDON MIT BESUCH DES MATCHES FÜR ZWEI PERSONEN

Alles, was Ihr zu tun habt, ist:

Einen Kumpel, die Freundin/Frau oder Opa „einzuladen", mit Euch zu kommen. Doch: Zuvor habt Ihr eine knifflige Aufgabe zu lösen: Es geht darum, eine deutsche Elf (plus fünf Ersatzspieler) nach Eurem Geschmack aufzustellen. Damit's nicht gar so einfach wird, suchen ASM & GRAND SLAM die „Historisch-deutsche Mannschaft" von 1970 bis 1991. Alle ASM-Redakteure/rinnen werden dasselbe machen. Einer aus der Crew (Manni) gibt Euch hier seine persönliche „Besten-Elf" vor. Alle anderen Aufstellungen werden nicht verraten. Derjenige, der der „ASM-Elf" am nächsten kommt, gewinnt die Reise für zwei Personen ...

Außerdem werden die Besucher die Teams beider Mannschaften persönlich begrüßen dürfen

Und hier Mannis „All Star Team":
1 Toni Schumacher – 2 Berti Vogts – 3 Paul Breitner – 4 Rainer Bonhof – 5 Franz Beckenbauer – 6 Herbert Wimmer – 7 Reinhold Libuda – 8 Wolfgang Overath – 9 Gerd Müller – 10 Günther Netzer – 11 Pierre Littbarski
Auswechselspieler: 12 Gerd Heinze – 13 Karl-Heinz Schnellinger – 14 Heinz Flohe – 15 Jürgen Grabowski – 16 Rudi Völler.

Na, ist das was?

Also, Postkarte mit der Aufstellung an die ASM schicken, die Altersangabe und die Adresse nicht vergessen: ASM, Tronic-Verlag, Kennwort: „Fußball", Stad 35, 3440 Eschwege.



Grüß Gott,

liebe Videonauten! Diesmal haben wir gerade schlappe fünf Seiten an Konvertierungen zu bieten. Wir hatten natürlich erheblich mehr bringen können, gaben aber den Messeberichten Vorrang, denn „Wissen ist alles, und alles ist Zahnstein!", wie unser allseits versiebter Oberschreiber Klanfred Meimann immer zu sagen pflegt. Außerdem gehen wir davon aus, daß Ihr jetzt sowieso am Baggersee oder auf dem Minigolfplatz seid und Wichtigeres zu tun habt, als ASM zu lesen. Halt, Stop, Schnitt!
Merkt Euch ein für alle mal:
ES GIBT NICHTS WICHTIGERES, ALS ASM ZU LESEN!
Schreibt das jetzt (auf einem Bein stehend und gleichzeitig Pizza mit Sardellen essend) 265mal an die Wohnzimmertapete, sonst gibt es Punktabzug und kein Extraleben. (Der Text wird zu lang, Honey) Was soll's illegal, Saftregal, und Auf Wiederhören, Euer CRUISER.

Inhalt **Seite**

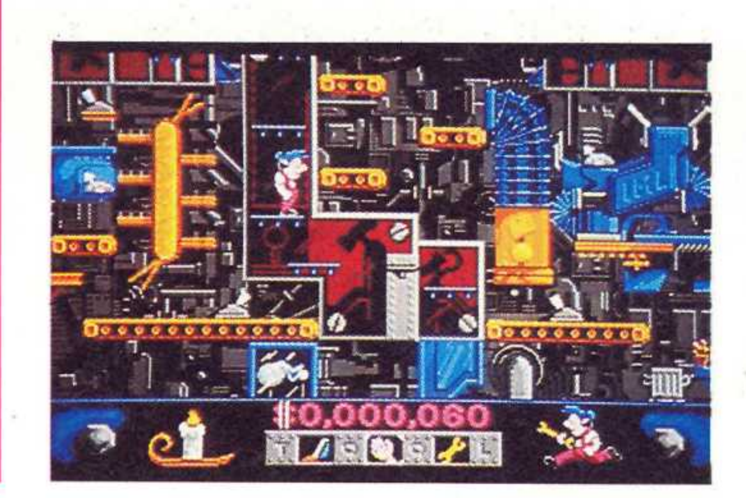
NIGHT SHIFT

System: Atari ST, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark (C-64), ca. 70 Mark (ST), **Hersteller:** Lucasfilm Games, U.S.A., **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Das BEAST macht nun auch die STLER und Brotkistenbesitzer in Sachen NIGHTSHIFT zu ihren alleruntertänigsten Sklaven. Angestrengt hat sich das LUCASFILM-Programmierteam bei der Umsetzung des Games von dem PC auf den ATARI und den C-64. Denn Nightshift glänzt auf beiden Systemen mit schöner Grafik. Die Spielbarkeit ist genauso gut wie beim PC. Es ist eigentlich alles originalgetreu übernommen worden. Nur eines ist etwas nervig: die Ladezeiten. Die sind meines Erachtens viel zu lang. Sogar zwischendurch wird noch nachgeladen – Ewigkeiten. Dies hätte man mit Sicherheit anders und besser lösen können. Ansonsten habe ich nichts auszusetzen, und Ihr könnt anfangen, das BEAST einzusetzen! ■

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



SKI OR DIE

System: Commodore Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Das Original von SKI OR DIE gab's schon vor 13 Monaten für den PC.

Fünf Disziplinen bietet diese nicht ganz so ernst zu nehmende Winterolympiade. Als da wären: die klassische Schneeballschlacht, Trickski, Snowboard (in einer Bobbahn), Abfahrt und Schlittenfahren mit Autoreifen. Von letzterer Disziplin abgesehen, spielen die Konkurrenten nacheinander und nicht im direkten Zweikampf.

Vielleicht erinnert sich von Euch noch jemand an den guten PC-Titelsound, dieser kann auf dem Amiga leider nicht mehr so begeistern. Da hatte Rob Hubbard wohl schon bessere Tage. Ansonsten ist die Umsetzung aber technisch in Ordnung. Das Game bietet programmtechnisch zwar nichts berauschendes, doch stimmt der Spielspaß wie schon bei der PC-Version allemal. Und darauf kommt's doch letztendlich an, oder? ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

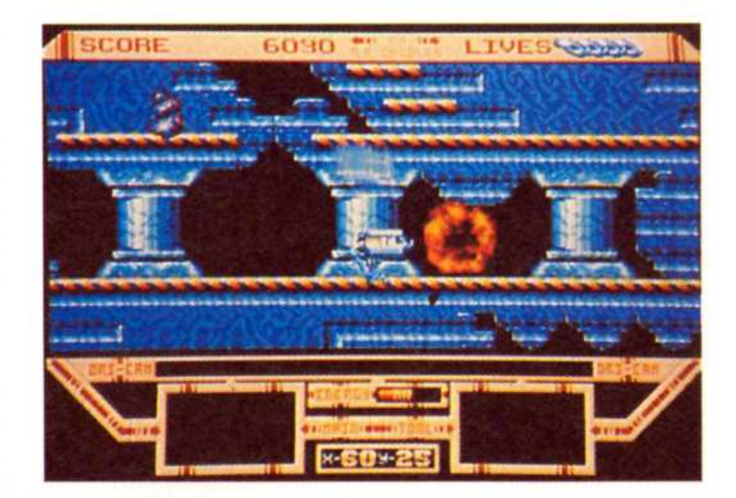




THE KILLING GAME SHOW

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Psygnosis, **Muster von:** Hersteller.

Nach dem Intro erwartet uns ein Spiel, das längst nicht so brutal ist, wie der Titel des Ganzen vermuten läßt. The Killing Game Show ist so ähnlich angelegt wie der Film „The Running Man". Wie beim Film gilt es, unter den Augen von Millionen Zuschauern einer tödlichen Falle zu entkommen. Im Unterschied zu Arnold Schwarzenegger braucht das arme Opfer keine große Körperkraft, denn es steht dem Kandidaten ein, na, sagen wir mal, Gefährt zur Verfügung, mit dessen Hilfe er aus der labyrinthartigen Arena entkommen soll. Im Laufe der Suche nach dem Ausgang wird der Spieler mit einer Vielzahl von Aliens konfrontiert, die man mit der nimmermüden Bordwaffe eliminieren kann. Die ganze Aktion steht überdies noch unter einem Zeitlimit, denn langsam steigt eine tödliche Flüssigkeit immer höher – eine Berührung mit ihr endet ausnahmslos tödlich. Die Suche nach dem Ausgang führt durch sechzehn Levels, in denen man immer wieder Extrawaffen und Tools finden kann.



Grafik, Sound, Animation und Scrolling sind alle sehr gut gelungen, und auch die Anleitung kann das Prädikat „gut" beanspruchen. Alle ATARI-User, die eine Vorliebe für Ballerspiele, die ein bißchen kniffliger sind, haben, können sich freuen. ■

Dirk Fuchser

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

METAL MASTERS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Zehn Runden mit immer stärker werdenden Gegnern müssen überstanden werden, um einer der METAL MASTERS zu werden.

Zu Beginn besitzt der Player nur das Roboter-Grundmodell mit schwacher Panzerung und laschen Waffensystemen. Das gilt natürlich auch für den Herausforderer, der wahlweise vom Rechner oder von einem zweiten Spieler gesteuert werden kann. Letzteres macht übrigens am meisten Fun, denn der Computer kann doch einfacher ausgetrickst werden als ein fähiger menschlicher Pilot.

Eine umfangreiche Ausrüstung, mit der der eigene Roboter aufgerüstet werden kann, steht nach jeder Runde zum Verkauf bereit. So finden sich verschieden starke Hauptunits und Beinpaare und vor allem herrlich fiese Waffenarme bestückt mit Äxten, Kettensägen, Klauen oder auch Riesenhämmern. Finanziert wird das Ganze mit gesammelten Kampf- und Bonuspunkten, die gegen Bares eingetauscht werden.



Die Amiga-Version von Metal Masters gleicht der des ST aufs Haar. Während alle Bewertungskriterien genauso gut ausfallen, ist der Sound leider auch genauso mittelmäßig. Hier hatte ich mir etwas mehr erhofft. Besonders die Titelmelodie, die ohne Veränderung übernommen wurde, entspricht nicht den Fähigkeiten des Amiga. Aber damit kann man leben, denn der Rest des Games ist einfach ein Hit! ■

Cruiser

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

LEMMINGS

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Nächtelange Schlaflosigkeit, Nervosität ohne Ende und der dauernde Griff zum Telefonhörer oder Gang zum Softwarehändler waren in den letzten Wochen die, die (fast) ein jeder ST-Besitzer an den Tag legte. Und das, wegen solch kleinen, mit grünen Haaren und blauem Anzug versehenen Nagetieren, die in der Fauna (fast) nichts anderes zu tun haben, als sich umzubringen! Aber das wißt Ihr ja schon alles spätestens seit meinem Testbericht in der 4/91. Was Ihr aber (vielleicht) noch nicht wißt ist, daß Ihr zumindest einen Teil Eurer Lemmings-Fieber-Syndrome getrost abschreiben könnt, denn: Lemmings ST ist endlich da!

Überraschenderweise besitzt diese Fassung nur eine Diskette, welche zudem einseitig ist. Da's beim Amiga zwei doppelseitige waren, ging ich doch recht skeptisch an den ST, doch zu Unrecht. Bis auf das Intro, welches ohne Musik abläuft, ist alles exakt genauso. Der Sound ist natürlich systembedingt schwächer, es handelt sich aber noch um dieselben Kompositionen.



Levelaufbau, Anzahl der Level und der Spielablauf unterscheiden sich in nichts. Lemmings ist ein Spiel, das man haben muß. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	9
Sound	9
Anleitung	11
Spielablauf	11
Motivation	12
Preis/Leistung	12

GOLDEN AXE

System: IBM und kompatible, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Virgin Games, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Golden Axe, das von Virgin Games umgesetzt worden ist war zuerst ein Automatenspiel, bevor es für einige Computersysteme und nun auch für den PC konvertiert wurde. Die Story ist nach bewährtem Muster gestrickt: ein Fiesling namens Death Adder hat sich den König, dessen Tochter und das goldene Schwert unter den Nagel gerissen. Der Spieler muß, wie soll es anders sein, all dies wieder zurückerobern.

Die Spielhallenabstammung merkt man auch diesem Game ganz deutlich an, denn das Gameplay beschränkt sich auf das Umhauen von allem, was da geritten und gefahren kommt. Schön finde ich, daß man die Wahl zwischen drei unterschiedlichen Helden hat. Zur Auswahl stehen ein Conan-Verschnitt, ein älterer, bärtiger Typ und eine junge Dame in Bikinirüstung. Da fällt die Entscheidung zu Gunsten der Amazonendame sehr leicht (Frauenpower).



Die VGA-Grafik ist recht gut. Das Scrolling verfehlt das Prädikat „flüssig“ nur knapp. Der Sound besteht aus Kampfgeräuschen und einer wählbaren Musik, die mich jedoch nicht überzeugen konnte. Die Steuerung erfolgt wahlweise mit der Maus, dem Stick oder über die Tasten, was aber in jedem Fall etwas gewöhnungsbedürftig ist. Erwähnenswert ist noch die Zweispieleroption.

Von allen uns vorliegenden Versionen dieses Games ist die PC-Version vielleicht die beste, aber 100 DM sind ein Haufen Holz... ■

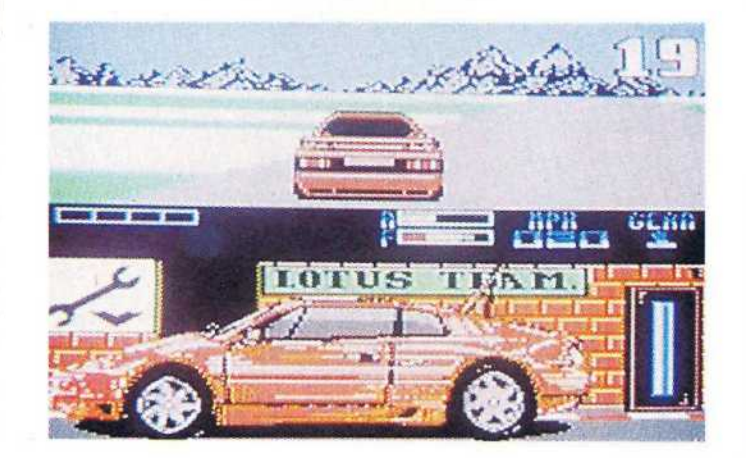
Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	6

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

System: C-64, **empf. VK-Preis (Disk),** ca. 50 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics Software Ltd., England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Ist die Amiga-Version von Lotus Esprit Turbo Challenge noch knapp an unserem begehrten Hit-Stern vorbeigeschrammt, so kann die 64er-Umsetzung überhaupt nicht begeistern. Abgesehen vom Titelbild sieht die Grafik erstklassig aus... also wie die eines Erstkläßlers. Auch den Sound kann mangetrost vergessen: Laut Gremlins Handbüchlein soll der/die Spieler die Wahl zwischen vier Melodien haben, die einen während der 32 Runden langen Jagd begleiten. Nix da – nur drei Musiken, die man sich zum Glück vor dem Rennen anhören kann und dann lieber doch FX wählt. Doch außer Gebrumm und Gequietsche ist nichts zu hören. Der Spielverlauf ist die größte Frechheit: Der Lotus bewegt sich nämlich nur mit der Motorhaube (eins links, eins rechts und fallenlassen). War ich in der ersten Runde noch zehnter, schaffte ich in der zweiten Runde bereits Platz 5. Und in Runde 3 war ich schließlich ganz vorne, doch dann ging mir das Benzin aus. Und auch die Lust, dieses sogenannte Rennspiel, das auf den ersten und zweiten Blick wie **Pole Position II** aussieht, aber wesentlich schlechter ist, weiter zu testen, auch wenn am Ende der 32 Rennen eine Lizenz für die besten Fahrer vergeben werden soll. Und was tun wir mit einer solchen? Am besten als Serviette benutzen und die Diskette als Bieruntersetzer nehmen... ■



Klaus Trafford

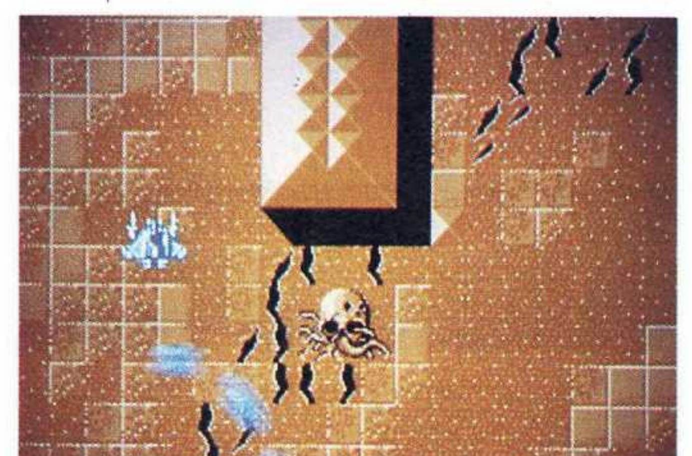
Grafik/Animation	3
Sound	**brumm**
Realitätsnähe	0
Motivation	0
Preis/Leistung	1

BATTLESTORM

System: IBM und kompatible, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Titus, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen -Rünthe.

Mit Battlestorm von Titus kommt nun ein qualitativ hochwertiges Action-Game auf die PC-User zu.

Nach Jahren der Abwesenheit kommt der Spieler auf seinen Heimatplaneten zurück um festzustellen, daß eine Allianz aus vier verschiedenen Alien-Zivilisationen die Bevölkerung dieses Planeten ausgerottet hat. Mein ist die Rache spricht hier ausnahmsweise nicht der Herr, sondern der Spieler und macht sich daran, die Aliens zu verfolgen. Jede Alien-Zivilisation stellt einen Level dar, an dessen Ende noch ein Endgegner wartet. Das sind dann insgesamt nur vier Levels, aber auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist das Überleben aller vier Levels keine leichte Aufgabe. Die Grafik des Ganzen ist gut, das Scrolling, in alle vier Richtungen übrigens, kann man nur als vorbildlich bezeichnen. Gesteuert wird entweder mit dem Stick oder über Tasten, wobei zwei verschiedene Steuerungsmodi zur Verfügung stehen: je nachdem wie es dem Spieler beliebt.



Das flotte Gameplay, das teilweise zum leicht Hektischen tendiert, läßt keine Langeweile aufkommen. ■

Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

System: Amiga (1 MByte RAM, Maus), Atari ST (Farbe, 1 MByte RAM, doppelseitiges Laufwerk) (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe/Wial, 8038 Gröbenzell.

Mich laust der Affe! Lange angekündigt, ist nun endlich die AMIGA-Version des Adventurehits SECRET OF MONKEY ISLAND im Handel. Zeitgleich läßt LUCASFILM die ST-Fassung seines Karibikschwanks auf die Käufer los. Mit berüchtigt-knapper Anleitung, doch komplett in deutsch und festplattenfähig, präsentiert sich die Affeninsel dem geneigten User. Der Zahl Eurer Anrufe nach („Röchel ... Monkey ST ... wann??") braucht die Geschichte gar nicht noch einmal erzählt zu werden, oder?



▲ *Foto: Amiga (Hit)*
▼ *Foto: ST (nix Hit)*



Sei's drum: Frischling Guybrush betritt mit der Hoffnung auf Piratenruhm die Insel Melee. Warum scheinen seine Vorbilder hier aber so demoralisiert? Statt Enterhaken schwingen sie Grogkrüge und große Sprüche. Guybrush muß einige Aufgaben lösen, wilde Pudel umgehen, einem Affenkult beikommen und so ganz nebenbei die Frau seines Herzens gewinnen. Klar, daß er auch noch die Moral wiederherstellt. Wer Lucasfilm kennt, weiß, daß ein verrücktes Abenteuer mit feinstem Humor auf ihn wartet.

Ähnelt die Amiga-Ausgabe noch der VGA-Fassung für den PC, sind auf dem Atari leider gehörige Abstriche in Kauf zu nehmen. Fast lieblos und unvollständig umgesetzte Musik, sowie grobe, farblose Grafik mindern den Spielspaß merklich. ■

Eva Hoogh

Grafik Amiga/ST	**10/7**
Steuerung	**10**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**11/7**
Preis/Leistung	**10/9**



MIGHTY BOMBJACK

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Elite Systems, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Man ist ja von C-64-Fassungen in letzter Zeit einige böse Überaschungen gewohnt, so daß diese eigentlich schon gar keine mehr sind. Aber da flattert uns plötzlich diese MIGHTY BOMB JACK-Umsetzung ins Haus, die so ganz anders ist als die anderen. Zur Erleuterung: Mighty Bombjack ist die Fortsetzung unseres allseits geliebten Bomb Jack. In der modernisierten Fassung muß der flug- und sprungbegabte Supermannverschnitt jedoch nicht nur Bomben einsammeln und Gegnern ausweichen, sondern kann zudem Schatztruhen öffnen, verschiedene Energielevels erreichen und muß durch elend lange Levels wandern, in Königsräumen den Superbonus erhaschen und und und. Das macht einen Riesenfun!

Die C-64-Fassung dieser Jump-and-Run-Orgie ist deshalb nicht so einfach einzuordnen, weil sie so zwiespältig konvertiert wurde. Da sind auf der einen Seite die schache Grafik und der hundsmiserable, piepige Sound. In der Verbindung sind beide echt eklig! Auf der anderen Seite gibt's jedoch eine hervorragende Spielbarkeit, die die 16-Bit-Fassungen in den Schatten stellt. Bomb Jack läßt sich sehr flott und supereinfach steuern, der hammerharte Schwierigkeitsgrad der Originale wurde somit gottseidank entschärft. Wenn Ihr das magere Outfit verschmerzen könnt, macht Mighty Bomb Jack also bombig Spaß – und das ist doch einen Hitstern wert! ■



Michael Suck

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

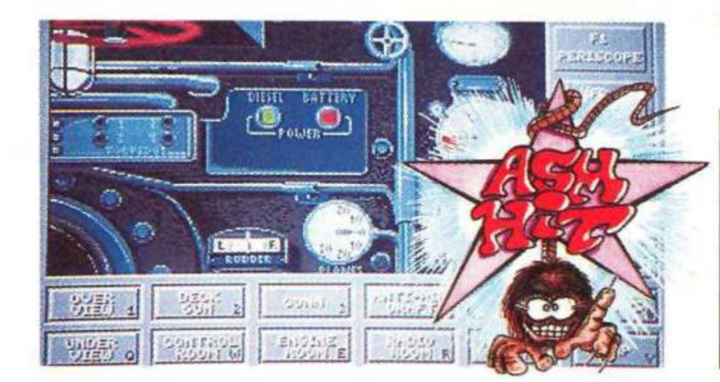
DAS BOOT

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Three-Sixty/Mindscape, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe

Der unglaubliche Fall ist eingetreten: die Amiga-Version ist nicht ganz so gut gelungen, wie die PC-Version. Trotzdem ist DAS BOOT für das die Jungs von THREE-SIXTY verantwortlich zeichnen auch für den Amiga ein Hit. Ich war sehr verwundert, daß die Grafik nicht besser ist als in der zuerst veöffentlichten PC-Version. Eigentlich ist alles beim alten geblieben, nur die Steuerung ist bei bestimmten Optionen etwas zappeliger ausgefallen. So geht zum Beispiel die Bedienung der Bordgeschütze schwieriger von der Hand. Aber bei diesem hohen Realitätsgrad muß man eben bereit sein einige Abstriche in anderen Bereichen zu machen.

Die Faszination, die von dieser Simulation ausgeht beruht darauf, daß man sich um alles selbst kümmern muß: Torpedos, Maschine, Funkverkehr, Kurs, Bordkanone, Flugabwehrgeschütz sind nur einige der Punkte die es in den Griff zu bekommen gilt. Besonders positiv fällt hier die hohe Geschwindigkeit auf mit der sich das Periskop und das Fernglas schwenken, beziehungsweise zoomen lassen. Auch der Sound ist sehr gelungen; man bekommt ihn allerdings nur zu hören, wenn man über ein MB Speicherkapazität verfügt. Dem historischen Anspruch, den dieses Game stellt, wird auch die Amiga-Version durch die hervorragende Anleitung gerecht. Sie ist nicht nur sehr ausführlich, sondern gibt auch einen Einblick in die Geschichte und Entwicklung der U-Bootwaffe, letzteres leider nur in englischer Sprache.

Fazit: nicht nur für Fans von U-Bootsimulationen empfehlenswert. ■



Dirk Fuchser

Grafik	8
Sound (1MB)	10
Realitätsnähe	12
Motivation	10
Preis/Leistung	10

CHUCK YEAGERS A.F.T. 2.0

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Dieses Flugprogramm zeichnet sich durch Realitätsnähe und Geschwindigkeit aus, die Grafik ist in punkto Detailfülle der Landschaft dafür recht sparsam gehalten. Ein weiteres besonderes Feature ist die Möglichkeit zwischen vielen Flugzeugen zu wählen, wobei die Auswahl von der Spad SXIII (erster Weltkrieg) bis zum Space Shuttle reicht. Als besonders gelungen darf wohl auch der Sound bezeichnet werden. Bei anderen Flugsimulationen dreht man das Motorengeräusch ab, hier macht man es sogar lauter. Abgerundet wird dieses Programm unter anderem durch die Optionen Formationsflug, Luftrennen, unbegrenzte Sichtwinkel, Kameraschwenks und nicht zuletzt durch das Vorhandensein von Quer-, und Seitenruder. Enjoy it... ■



Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	11
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Ich beende, Du beendest...



JE FINIS, TU FINIS ...

System: IBM-PC und kompatible (MS/PC-DOS, mind. 512 KB Arbeitsspeicher und EGA-, VGA oder Hercules-Grafikkarte), **empf. Vk.-Preis:** 79 DM, **Hersteller:** Falken Software, **Muster von:** Falken-Verlag, 6272 Niedernhausen.

Die französische Grammatik gilt als eine der kompliziertesten überhaupt. Wohl jeder, der dieses Fach während seiner Schulzeit gewählt hat, dürfte sich damit sehr schwer tun. Wörterbücher und Übersetzungshilfen gibt es en masse, doch nur wenige Hilfestellungen in Sachen „la grammaire". Wer einen PC besitzt, hat durch ein Lernprogramm nun leichteres Spiel...

Mit JE FINIS, TU FINIS... hat FALKEN-SOFTWARE sicher ein gutes Werk getan, denn nun läßt sich französische Grammatik bequem zu Hause üben. Da ich irgendwann in grauer Vorzeit „Franze" als zweite Fremdsprache lernte, durfte ich mir den Grammatik-Trainer vorknöpfen. Schnell merkte ich, daß ich so einiges von dem, was mir meine Lehrer beizubringen versuchten, so ziemlich vergessen hatte.

Aus dem Hauptmenü heraus kann ich entweder einen Überblick über die einzelnen Kapitel, einen Abschlußtest oder das Ende des Programms anwählen. Ich fahre mit dem Cursor auf die „1" und gelange in ein Menü, das mir fünf Kapitel zur Auswahl gibt:

Hauptwörter und *Teilungsartikel*, *Pronomen* (sechs Untergruppen), *Adjektiv* und *Adverb*, *Verb* (mit Präsens, Perfekt, Futur, Imperfekt, Partizip Perfekt und Konjunktiv) und schließlich *Syntax*, wo es um Formulierung von Fragen, Verneinung und Präpositionen sowie Konjunktionen geht.

Mit den Tasten F1 bis F5 lassen sich weitere Funktionen des umfangreichen Programms steuern. Mit F1 läßt sich eine Übersetzung von dem, was auf dem Screen steht, aufrufen, was gleichzeitig ein gutes Vokabeltraining sein dürfte. F2 gibt Beispiele für die jeweils gewählte Untergruppe. Mit F3 werden die Regeln erklärt (hier empfiehlt sich der Druck auf F1 zwecks Übersetzung). Schließlich hat man mit F4 und F5 die Wahl zwischen leichten und schwierigen Übungen.

»Französisch lernen leicht gemacht – Je finis, tu finis ...«



Ich wähle die Hauptwörter und Teilungsartikel an und darf zunächst einen kleinen Vortest über mich ergehen lassen. So muß ich in einem vorgegebenen Text mittels Druck auf F10 die Teilungsartikel markieren. Seltsamerweise habe ich einen Fehler. Der zweite Versuch zieht auch die Auflösung nach sich: Ich habe „c" ohne diesen „Haken" geschrieben (in der ASCII-Tabelle: ALT 135). Genauigkeit ist also angesagt und – wie ich später merke – auch die Apostrophe müssen richtig gesetzt werden.

Anschließend muß ich verschiedene Ausdrücke mit dem jeweiligen Teilungsartikel versehen (weiblich: de la, männlich : du), was mir noch einigermaßen gelingt. So wende ich mich den Verben zu und wähle die Gegenwartsform, weil ich schon früher immer Probleme mit den Tempi (Mehrzahl von Papiertaschentuch) hatte. Nach einer halben Stunde habe ich so einiges dazugelernt und altes Wissen neu aufgefrischt. Und wenn ich mal nicht weiter weiß, kann ich die Lösung auch abrufen.

Negativ fällt mir allerdings auf, daß man zum Laden der einzelnen Unterprogramme die beiden Disketten mehrfach wechseln muß. Der Rest des Programmes geht aber voll in Ordnung. Den Abschlußtest habe ich natürlich nicht bestanden, aber vielleicht nach einigen Wochen kontinuierlicher Übung ...

„JE FINIS, TU FINIS..." eignet sich für Anfänger mit geringen Vorkenntnissen. Dazu gehören Grundkenntnisse in den grammatischen Fachausdrücken und die Kenntnisse von etwa 250 Vokabeln des französischen Grundwortschatzes, die ausreichen, um Übungstexte dieser Art verstehen und bearbeiten zu können. Im Zweifelsfall hilft ja F1!

„Ich beende, du beendest" ist in jedem Fall ein hilfreiches und benutzerfreundliches Programm, das seinem Preis vollends gerecht wird. Einen Hit-Stern hat es allemal verdient. Et maintenant, je finis ce texte. Au revoir. ■

Klaus Trafford

Positiv: Genauigkeit, Umfang, Gestaltung
Negativ: Häufiger Diskettenwechsel
Lerneffekt 11
Preis/Leistung 11

Umfangreich ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● und anspruchsvoll



LE MONDE DES AFFAIRES EN FRANCAIS

System: IBM-PC und kompatible (MS/PC-DOS, mind. 512 KB Arbeitsspeicher und EGA-, VGA oder Hercules-Grafikkarte), **empf. Vk.-Preis:** 98 DM, **Hersteller:** Falken Software, **Muster von:** Falken-Verlag, 6272 Niedernhausen.

Bei Auslandsreisen ist es vorteilhaft, die Sprache des jeweiligen Landes zumindest ansatzweise zu kennen. Wer allerdings dort Geschäfte abschließen will, sollte sich entweder einen Dolmetscher mieten oder mit **Le monde des affaires en français** seine bisherigen Kenntnisse verbessern. **Falken-Software** wendet sich mit diesem Programm vor allem an diejenigen, die bereits Grundkenntnisse in der französischen Sprache haben und sich nunmehr Wirtschaftsfranzösisch aneignen wollen.

In einem benutzerfreundlichen Hauptmenü (wer keine Festplatte hat, darf allerdings oft zwischen den vier Disketten hin und her wechseln) bietet LE MONDE vier Möglichkeiten an: Geschäftskonferenzen, Gespräche, Korrespondenz und Grammatikübungen. So wird man Zeuge einer Diskussion über ein neues Produkt, wohnt einer Szene in einem Restaurant bei und beschäftigt sich mit dem Schreiben eines Briefes.

Innerhalb vorgegebener Texte werden dann bestimmte Ausdrücke hervorgehoben und eine Aufgabe gestellt. So müssen Verben in die richtige Beugeform gebracht, Teilungsartikel eingetragen und Synonyme gefunden werden und vieles mehr.

Mit F1 kann man Hilfestellung zur Tastatur (Generierung der französischen Sonderzeichen), der Mausbedienung, der grundsätzlichen Programmbedienung und dem aktuellen Bildschirm abrufen. F3 aktiviert das Lexikon (das man wohl öfters benötigen wird), welches sich erweitern läßt.

Das Programm erläutert sich, auch was die Installierung auf Festplatte angeht, von selbst und bereitet so gut wie keine Probleme. Schade ist nur, daß es die Texte auf dem Screen nicht als Ganzes übersetzt, wie es auch bei **Je finis, tu finis…**"getan wird. Man sollte aber nicht vergessen, daß die Zielgruppe, an die sich LE MONDE richtet, eine ganz andere ist. Nicht für Französisch-Anfänger sondern für Fortgeschrittene und natürlich „Manager-Typen", wie man sie auch gleich im Vorspann kennenlernt, hervorragend geeignet. Der knappe „Hunni" geht auch in Ordnung, so daß der Hit-Stern ein weiteres Mal fällig ist. ■

Klaus Trafford



FALKEN Software

Françoise Hammer

LE MONDE DES AFFAIRES EN FRANÇAIS

Wirtschaftsfranzösisch leicht gelernt

»Wirtschaftsfranzösisch leicht gelernt – Le monde des affaires en français«

IBM-PC und Kompatible 5¼"

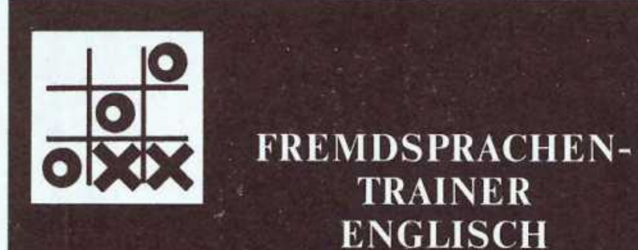
Französische Affairen

Positiv: Umfang, Gestaltung, Anspruch
Negativ: Keine Übersetzung der aktuellen Seite
Lerneffekt 11
Preis/Leistung 10



Fast schon Anglistik...

...im handlichen 'Three-Pack' vermitteln drei grasgrüne Pakkages ingenioischen Ursprungs. Während der Rechtschreib- und Grammatiktrainer gleichartiger Herkunft eher grobe Vorarbeit in die Thematik leistet (siehe auch ASM 1/91), gleichnamige Fremdsprachenrätsel Englisch-Deutsch I, II und Englisch-Englisch (ASM 2/91) erste Lernerfolge quasi spielerisch untermauern, geht's jetzt hingegen hart zur Sache – mit dem Ingenio-Komplett-Paket. Die englische Sprache will eben gelernt sein!



FREMDSPRACHEN-TRAINER ENGLISCH

System: IBM XT/AT/PS-2 und Komp. (bei mind. 256kB und DOS 3.0) mit 5.25"-Laufwerk, Amiga (ab Version 500), **empf. VK-Preis:** je 89,95 DM, **Hersteller:** Ingenio EDV Software, Österreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Die drei FREMDSPRACHENTRAINER ENGLISCH ELEMENTARY, INTERMEDIATE und ADVANCED bilden, was den allgemeinen Sprachgebrauch anbelangt, den krönenden Abschluß in der solchsprachigen Lernsoftreihe des österreicher Labels INGENIO. Wer sich dieser Kür unterziehen möchte, sollte sein Wissen in etwa einschätzen können, um die richtige der drei grünen Schatullen für sich auszuwählen. Der Spaß kostet immerhin knapp 'nen Blauen.

Was ich damit sagen will: Ihr braucht nicht zwingend das ganze Dreier-Pack, um Euren Sprachschatz hiermit zu festigen. Die drei 'Grünen' verbergen jeweils eine Diskette. Anhand mehr oder weniger schwieriger Kurztexte könnt Ihr Eure Fähigkeiten, was englische Rechtschreibung, Grammatik und Vokabeln anbetrifft, ausbauen, üben und letztendlich prüfen lassen. Welche Schwerpunkte besonders herausgestellt werden sollen und nach welchen Kriterien hier geübt wird, bleibt jedem selbst überlassen. Wieso? Der oder die Trainer besitzen sowohl in der **(T)**rainings- als auch innerhalb der **(P)**rüfversion ein sehr differenziertes Menü, welches in die gängigen Teilbereiche didaktischer Schwachstellen gegliedert ist.

Wesentlichster Unterschied zwischen Trainings- und Prüfversion: in ersterer ist der Programmablauf während eines Übungstextes generell abbrechbar. Ihr gelangt also jederzeit zum Hauptmenü zurück. Auch die Nachtipp-Option kann ein- oder ausgeschaltet werden. Anders die Prüfversion: da jede Prüfung verschärfte Bedingungen mit sich zieht, kann auch hier die begonnene Übung nicht ohne weiteres unterbrochen werden. Tauchen Fehler bei der Bearbeitung auf, wird der User hier mit Nachdruck aufgefordert, solche Passagen mehrmals nachzutippen.

Das zu den unterschiedlichen Merkmalen. Was immer gilt: Gebe die richtige Schreibweise der im Text hervorgehobenen **Stelle** ein, und korrigiere eine versehentlich falsche Eingabe über die Backspace-Taste! Bei Schwierigkeiten im Kontext könnt Ihr Euch im Falle eines Falles der F4-Taste bedienen. Die öffnet ein Fenster mit der deutschen Übersetzung des jeweils aktuellen Satzes. Was technische oder ergonomische Modalitäten angeht, steht Euch die F1-Taste während der Bearbeitung eines Textes zur Verfügung, im Hauptmenü übernimmt diese Funktion das große „H" (**(H)**inweise).

Alle drei Trainer verfügen über eine eigene Filebox mit etwa 20 dem entsprechenden Niveau angepaßten Übungstexten. Darüber hinaus bietet sich Euch die Möglichkeit, eigene, auf Diskette oder Festplatte befindliche Texte ins Programm zu editieren.

Ach ja, ein weiteres Feature unterscheidet das Prüfen vom Trainieren: die Beurteilung. Ob Elementary-, Intermediate- oder Advanced-Trainer, man kann sich stets knallhart (als Fortgeschrittener) oder wesentlich nachsichtiger (als Einsteiger) beurteilen lassen. Ferner kann hier sogar am letztendlichen Erfolg 'gefeilt' werden – über fünf verschieden starke Spielstufen. Für ein Fehlerprotokoll benötigt man zwingendermaßen einen Drucker. Ohne den spielt sich diesbezüglich im Höchstfall eine abschließende Leistungsbewertung in Prozent-Angabe ab.

Wer seine Sache ernst nimmt und das geforderte Geld übrig haben sollte, tut gut daran, sich zumindest den auf ihn zugeschnittenen Trainer zu besorgen, denn nur so kann ein autodidaktischer Rundumschlag erfolgen.

Matthias Siegk

V4.00
English advanced
Keeping a tradition /55
Killer Bees /51
How Safe is the US fleet /63
Kenya business /49
Soviet schools /52
Wages /62
Journey to earth's core /55
A bloody bout of tribal warfar /55
Exhuming the past /51
A tribal village of the blind /48
Panama /51
Dusty Remnants /51
Robbing the tombs /74
Camel race /58
Refugees /51
Airbus /60
Austrian-Hungarian Border /62
Prüfungsversion
ESC ↑↓→←
F1=Hilfe

Etwa 20 Mustertexte stehen pro Version zur Verfügung *Foto: PC*

Positiv: eine Diskette, Einspielen von Fremdtext mögl.
Negativ: Einzelpreis für 1 von 3 sehr hoch

Lerneffekt	**10**
Preis/Leistung	**8**

BPS – Der neue Zensor ist 'ne Frau

Jetzt hält sie das Zepter in den Händen, regiert und (re-)zensiert in den heiligen Hallen der BPS – frei nach undankbarer Cinderella-Manier: Elke Monssen-Engberding (40), ihres Zeichens Juristin und Mutter eines siebenjährigen Sohnes. Im Märzen vollzog sich der personelle Wechsel auf dem Chefsessel der Bonner Behörde, Am Michaelshof 8, 1. Stock. 'Rudi' packte ein – aus Altersgründen, Elke packt nun aus. . . Mit Bravour, versteht sich, denn die frisch gekürte erste Vorsitzende betritt längst kein Neuland. So gibt sie hier nicht nur den Ton an, auch die Marschrichtung – was Computer-Games anbetrifft, wird klipp und klar abgesteckt: contra Gewalt, besonders Gewalt gegen Frauen in qualitativ 'ansprechender' und detaillierter Qualität.

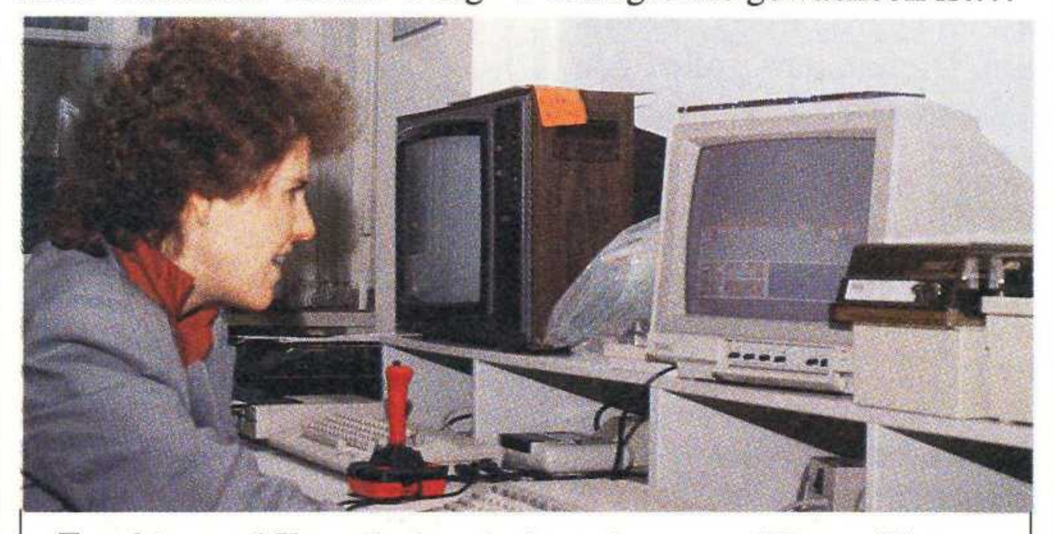
Elke Monssen-Engberding, BPS

Anfang März dieses Jahres vollzog sich nun der große Wechsel an der Spitze der **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS)** in Bonn. **Rudolf Stefen** (65) übergab nach über zwei Jahrzehnten Zensur den Vorsitz an seine Kollegin **Elke Monssen-Engberding** (40). Kaum zu glauben, aber der 'Ex' war daraufhin doch tatsächlich – stundenweise – in Pension. Mit Elan wagt er nun erneut einen Sprung ins kalte Naß, als Leiter der **Deutschen Gesellschaft für Jugendschutz e.V.**, Sitz ebenfalls Bonn (*siehe auch News ASM 04/91 und Interview ASM-MESSE-SPECIAL*).

Daß sich hier eine eingehend engere Zusammenarbeit zwischen Behörde und Verein anbahnt, scheint offensichtlich, zumal sich Themenbereich und Aufgabenstellung hier mehr als überschneiden. Ein weiteres Indiz für enge Zusammenarbeit und geballte Kraft ist Monssen-Engberdings Vergangenheit: Acht Jahre stand sie als Stefens Stellvertreterin im Rampenlicht deutscher Medienzensur, kümmerte sich schon damals auf eine ganz besondere Art und Weise um das Wohl der deutschen Jugend – bis der Bund sie vor dreieinhalb Jahren im Gesundheitsministerium brauchte.

Ja, und was macht eine Ministerialreferentin, wenn ihr der Job zu trocken wird? Bewerbungen schreiben. In diesem Fall reichte die eine aus: zurück in die BPS, „auch wenn sich die Medien innerhalb der vergangenen dreieinhalb Jahre verändert haben." Zombie- und Kannibalenfilme beispielsweise seien total out, dafür seien aber andere Gewaltinhalte auf die Tagesordnung getreten. „Gerne werden in extendo Vergewaltigungen gegen Frauen beschrieben." Auch die Inhalte der Computerspiele seien drastischer und deutlicher geworden, nicht zuletzt aufgrund des gewaltigen, technischen Qualitätsgewinns. „Damals konnte man durchaus kleine Flugzeuge erkennen, Panzer wurden in die Luft gejagt... aber inzwischen sind es ja Menschen, die da auf dem Bildschirm in die Luft gejagt werden."

Die Tätigkeit der BPS ist nach wie vor von der Antragsflut abhängig. Antragsberechtigt sind die Jugendämter, die Landesjugendämter, die Obersten Jugendbehörden der Länder sowie das Bundesministerium für Frauen und Jugend. Monat für Monat flattern zwischen 20 und 30 Indizierungsanträge ins Haus, die Masse besteht da aus Videofilmen und Büchern, Computerspiele sind vergleichsweise selten geworden. „Es mag daran liegen, daß hier die Schwelle zur Gewalt einfach abgenommen hat und die Toleranzgrenze gewachsen ist..."



„Zombies und Kannibalen sind total out. . . . " Fotos (2): mats

(Re-)zensiert wird streng nach Gesetz im Gremium: „Es gibt da auf der einen Seite das Dreier-Gremium, welches in Fällen offenbarer Jugendgefährdung tätig wird, und dann gibt es das Zwölfer-Gremium, welches einmal im Monat tagt und bei

„BPS – Engagement mit Signalwirkung"

der sog. einfachen Jugendgefährdung nach Paragraph 1 tätig wird." Durchspielen ist dabei strengstes Gebot, denn laut Beschluß des Verwaltungsgerichts dürfen sich die Prüfer hier weder auf die Beschreibung, das Manual oder die Werbetrommel zum betreffenden Spiel, Buch oder Film verlassen. Was die Computergames anbetrifft, habe man da manchmal schon Schwierigkeiten, in höhere Level zu gelangen. „.. .denn man muß relativ geschickt sein. In kürzester Zeit zehn Mann abschießen – das gelingt uns halt auch nicht immer." Dann heißt's auch für Elke Monssen-Engberding: trainieren, trainieren, trainieren. . . Das ausführliche Interview mit der 'Index-Lady' lest Ihr in der ASM-SPECIAL 12. ■

MATTHIAS SIEGK



Tödliche Alpträume

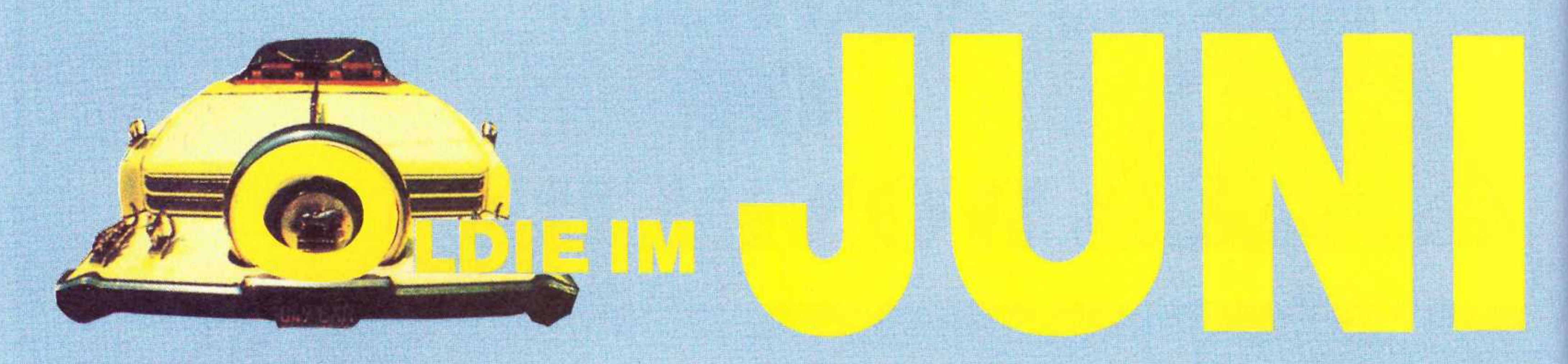
STARBYTE geht ans Eingemachte! In der Königsdisziplin komplexer, aufwendiger Computerspiele, der Rollenspiele, will STARBYTE in den nächsten Wochen einen wahren Hammer landen. Tonnenweise Grafik, Sound und Action lassen ein fiktives Wunderland entstehen, in dem eine Droge die Träume zu tödlichen Alpträumen werden läßt. Und die Abhängigen tun alles für den Stoff, aus dem die schönen Träume sind. . . .

STARBYTE wird diesen, mehrere Disketten füllenden, Epos zunächst für den PC und Amiga auf den Markt bringen. Spielbare Demos von beiden Versionen lagen uns vor, doch waren qualitative Unterschiede nicht auszumachen. Deshalb gleich zum Inhalt: SPIRIT OF ADVENTURE spielt in einem mysthischen Land, in dem Goldstücke noch die einzige Währung sind, Demokratie ein Fremdwort, die Technik kaum entwickelt und die Magie eine Macht ist.

Natürlich ist man von einer mittelalterlichen Idylle weit entfernt, denn seit der selbsternannte „Dreamlord“ seine selbstgebraute Droge „Opitar“ unters Volk streut, beginnt ein Teufelskreis der Abhängigkeit. Solange die Süchtigen ihren Stoff regelmäßig bekommen, sind ihnen angenehme (Wunsch)-Träume in ihrer Nachtruhe garantiert. Bleibt die Dosis jedoch aus, werden aus den Träumen furchterregende Alpträume, die die Betroffenen in wahre Furien verwandeln. Um ihn aufzuspüren, schickt die Königin eine Truppe von Abenteurern aus, die mit allen Schätzen überhäuft werden, wenn sie nur den Drogenkönig aufspüren.

Es obliegt dem Spieler, die sechs Wagemutigen aus acht verschiedenen Klassen und vier Rassen auszuwählen. Jede Rasse charakterisiert sich durch acht verschiedene Kriterien (Mut, Stärke, etc.), die Zusammensetzung der Party mit Magiern, Elfen, Kämpfern, Dieben usw. sollte sehr ausgewogen vorgenommen werden – schließlich wird oft gekämpft! Dabei geben Gespräche manchmal nützliche Tips, kleine Übungsfights gegen Fledermäuse sorgen für die nötige Erfahrung, um es auch mit größeren Gegnern aufzunehmen. Alles weitere erfahrt Ihr dann im Test! ■

MICHAEL SUCK



Auf Formelsuche



2 PI R

System: C-64, Spectrum 48/128, **empf. VK-Preis:** ca. 30-50 DM, **Hersteller:** Mind Games, Argus Press Software Group, Victory House, Leicester Place, London WC2H, 7NB, England.

Kreisformeln? Lernprogramm? Anwender? Auf solche Gedanken könnten zumindest diejenigen unter Euch kommen, die niemals stolze Besitzer eines C-64 oder Spectrum waren, denn nur für diese beiden Computer wurde **2 Pi R** seinerzeit umgesetzt. Bei diesem Spiel handelt es sich nämlich um etwas wirklich Einmaliges, das es in dieser oder ähnlicher Form nicht wieder gab.

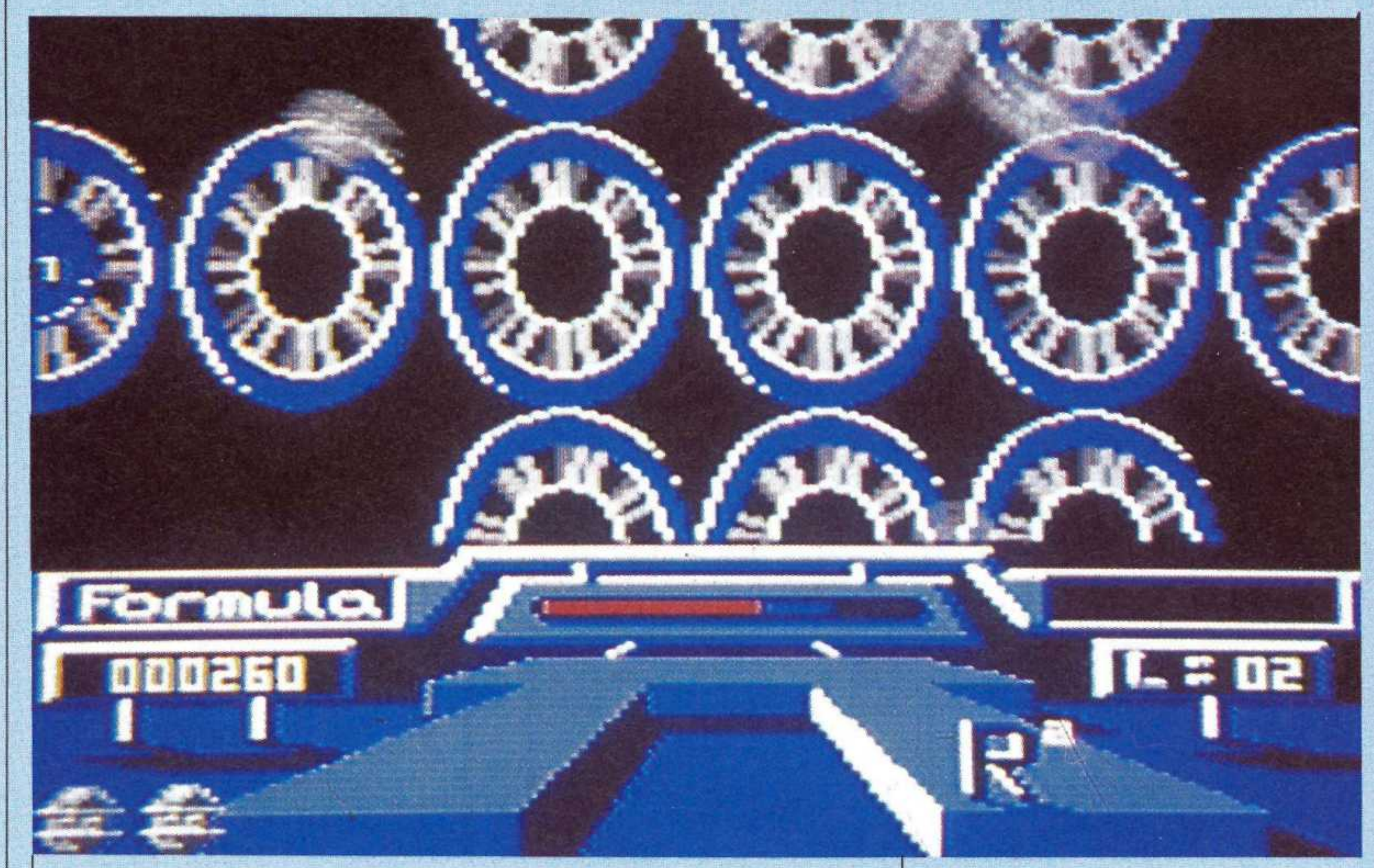
Auf dem Bildschirm erscheinen mehrere Räder mit Speichen, die sich unterschiedlich schnell im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegen. Eure Spielfigur ist ein ovales Etwas, das mittels Druck auf die Feuertaste von einem Rad zum anderen springt. Drückt man den Joystick in die jeweilige Laufrichtung des Rades, so wird die Spielfigur schneller, hält man ihn entgegengesetzt, verlangsamt sie deutlich ihre Geschwindigkeit.

Eure Aufgabe besteht darin, die am Anfang jedes Levels vorgegebenen Formeln (wie z. B. die Kreisformel 2 Pi R) zu finden. In einigen Rädern sind Teile dieser Formel, die dann in genau dieser Reihenfolge aufgesammelt werden müssen. Dazu müßt Ihr aber das entsprechende Rad einmal umfahren. Das wäre ja nicht so schwierig, gäbe es da nicht gewisse Bösewichte auf den Rädern, die euch wertvolle Energie klauen und euch schnell um eines von drei Leben bringen wollen. Dazu hört Ihr eine flotte, wirklich gut gemachte Melodie, die ihr nach einer Weile mitpfeifen werdet, so leicht geht sie ins Ohr.

Das Game hat mittlerweile vier Jahre auf dem Buckel, aber noch nichts von seiner Faszination verloren. Im Gegenteil – es begeistert mich immer wieder aufs neue, zumal ich den ganzen Formelkram in der Schule nie so ganz kapiert habe und hier gleich noch was dazulernen kann. Eines ist mir aber aufgefallen, daß nämlich die Spielerfigur für ein sehr bekanntes Spiel entliehen und nur ganz minimal verändert wurde. Ihr erinnert Euch doch sicher an die Kugel bei „Krakout“ (nein, nicht die nervtötende blaue, die große silberne, die immer erst nach der Spielerkugel schaut und dann auf sie zurast und aus der Bahn wirft).

Mind Games hat seinerzeit einen echten Klassiker herausgebracht, der eigentlich in keiner Sammlung fehlen dürfte. Umso bedauerlicher ist es, daß dieses Game nie auf andere Systeme umgesetzt wurde. Mich als 64er-Fan freut es aber um so mehr, daß ich in meiner Sammlung etwas vorweisen kann, was Amiga- und Atari-User nicht haben. Und daß 2 Pi R auch bei den anderen noch auf Begeisterung stößt, merkte ich an Otti, der mir beim Spielen über die Schulter schaute und meinte: „Das ist eines der besten Spiele für die Brotkiste.“ Wie recht er doch hat... ■

Klaus Trafford



2 PI R – nichts vergleichbares am Horizont.

Grafik	8
Sound	8
Strategie	11
Spielwert	12
Preis/Leistung	10



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
LIEGNITZERSTR. 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon 0 81 42 / 82 73
0 81 42 / 5 39 12 und 0 81 42 / 82 74

C64 Disketten

Titel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT DT. *	79,90
ATOMINO	38,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
B A T DT. *	54,90
BIG BUSINESS DT. *	29,95
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CENTAURI ALLIANCE	49,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHIPS CHALLENGE DT.	38,90
CLUEDO MASTER DETECTIVE *	37,90
COIN UP HITS 2	49,90
CREATURES	38,90
CROWN KOMPLETT DT. *	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DRAGON STRIKE	59,90
EMLYN HUGHES ARCADE *	37,90
EPYX SPORTING GOLD *	45,90
E SWAT DT.	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP	47,90
HUNT FOR RED OCTOBER DT.	37,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOOPZ	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMBJACK	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE *	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NIGHTSHIFT DT.	37,90
NORTH AND SOUTH DT. *	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK	37,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STAR CONTROL	45,90
STARFLIGHT DT.	38,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	39,90
SUPREMACY *	59,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WINNING TEAM COMPILATION	49,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

Titel	Preis
BARTS TALE 2	27,90
BATMAN THE MOVIE	17,90
BATTLECHESS	29,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
HOSTAGES	13,90
LAST NINJA 2	17,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SOKOBAN	17,90
STRIKE FLEET	24,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90
TYPHOON OF STEEL	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

Titel	Preis
4 D SPORTS BOXING DT.	69,90
4 D SPORTS DRIVIN DT.	69,90
A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX DT.	235,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI *	69,90
ATOMINO DT.	65,90
BACKGAMMON	59,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BIG BUSINESS DT.	59,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT	89,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARDINAL OF THE KREMLIN	39,90
CHAMPIONS OF RAJ *	65,90
CITADELL OF CHAOS *	65,90
COUNTDOWN	69,90
CRASH COURSE DT.	69,90
CRIMEWAVE DT.	74,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DRACHEN VON LAAS DT.	65,90
DUNGEONMASTER DT. *	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
ELVIRA LÖSUNG	13,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE	59,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
EYE OF THE BEHOLDER LÖSUNG	19,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
GALLEONS OF GLORY	75,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GOLDEN AXE	69,90
GREAT COURT 2 DT. *	69,90
HARD NOVA DT.	69,90
HEART OF CHINA *	85,90
HORROR ZOMBIES DT.	69,90
IMPERIUM DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INVEST DT.	69,90
JOE MONTANAS FOOTBALL DT.	75,90
KINGS QUEST 5 VGA	89,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT. *	65,90
LEXICROSS DT. *	69,90
LHX-ATTACK GHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LORD OF THE RINGS VGA	85,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MEGATRAVELLER DT.	79,90
MIG 29 FULCRUM DT.	99,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
N A M	75,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PICK N PILE DT.	65,90
PINBALL MAGIC	54,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90
RED BARON VGA	89,90
REVELATION	59,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
ROAD CARS SCEN. TD 3	35,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SHANGHAI 2	75,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLCASTING 101	69,90
SPIRIT OF EXCALIBUR *	85,90
STELLAR 7	65,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
WARLORDS	65,90
WHALES	69,90
WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,90
WINDOWS ENTERTAINMENT PACK	84,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2 *	39,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

AB SOFORT : **HEUREKA LERNSOFTWARE**
FÜR C64 DISK AMIGA UND PC
LISTE ANFORDERN !

ATARI/AMIGA

Titel	Atari	Amiga
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR		69,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
ATOMINO	59,90	59,90
BACKGAMMON DT.		54,90
BACK TO THE FUTURE 3	59,90	59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BARDS TALE 3 DT.		65,90
BATTLESTORM		59,90
BETRAYAL DT.	69,90	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90	54,90
BILLARD 3D *	65,90	65,90
BLUE MAX 1 MB		72,90
BRAT	59,90	59,90
BUCK ROGERS 1 MB		72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. *		65,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHUCK ROCK	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
CYBERCON 3 *		59,90
DAS BOOT 1 MB		69,90
DELUXE PAINT	119,90	
DITRIS *		49,90
DRACHEN VON LAAS DT.		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.		69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.		13,90
EUREPEAN SUPERLEAGUE DT.	59,90	59,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. *	69,90	69,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	65,90	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	69,90	69,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
GHENGIS KHAN DT.		89,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD DRIVIN 2	59,90	59,90
HARPOON DT. 1 MB		72,90
HILL STREET BLUES DT.		59,90
HUNT FOR RED OCTOBER		59,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		65,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT.		59,90
INVEST DT.	65,90	65,90
IT CAME FROM DESERT 1MB DT.		74,90
JONATHAN DT. *		79,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.		65,90
KENGI DT.		59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KILLING CLOUD	59,90	59,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
LARRY TRIPLE PACK	119,90	119,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90	65,90
MEGA TRAVELLER DT.		65,90
MERCHANT COLONY DT.		69,90
METAL MASTERS	59,90	59,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO		65,90
MIG 29 DT.	89,90	89,90
MONSTERPACK		65,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
N A M DT.	74,90	74,90
NINE LIVES *	49,90	49,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90	69,90
PGA TOUR GOLF DT.		65,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
PYRAMAX *	54,90	54,90
QUEST FOR GLORY 2		85,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90	74,90
RAILROAD TYCOON DT. *	69,90	69,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90	69,90
REVELATION	49,90	49,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SKI OR DIE DT.		65,90
SKULL AND CROSSBONES	65,90	65,90
SPACE ASSAULT DT.		54,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIRIT OF EXCALIBUR		75,90
STELLAR 7 1 MB		59,90
SUPERCARS 2		59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90	69,90
TESTDRIVE 2	65,90	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90	35,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THYPOON OF STEEL 1 MB		69,90
TOOKI DT. *	65,90	65,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 14,90

ATARI/AMIGA

Titel	Atari	Amiga
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURN AND BURN *	49,90	49,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
U M S 2 DT.	72,90	72,90
VIZ	49,90	49,90
VROOM *	65,90	65,90
WAR GAME CONST. SET 1.5 MB		69,90
WARLOCK THE AVENGER		59,90
WARLORDS		65,90
WINGS DT. 1 MB		74,90
WINNING TEAM COMPIL. DT.	74,90	74,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	74,90
WORLD CHAMP. BOXING MANAGER DT.		49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT.		59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZARATHRUSTRA	59,90	59,90
Z OUT DT.		54,90

PREISHITS 16 BIT

Titel	ATARI	AMIGA
AFTERBURNER		24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90	24,90
AXELS MAGIC HAMMER		24,90
BARTS TALE 2		29,90
BATMAN THE CRUSADER		24,90
BLASTEROIDS		24,90
CONFLICT		17,90
CONTINENTAL CIRCUS		24,90
CRAZY CARS		29,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING		29,90
DATASTORM		24,90
DEFENDER OF THE CROWN		29,90
DOUBLE DRAGON		24,90
FANTASY WORLD DIZZY		19,90
GAUNTLET 2		24,90
GEMINI WING		24,90
GRAND PRIX CIRCUIT		29,90
GRAND SLAM TENNIS		29,90
HOSTAGES		24,90
IMPOSSIBLE MISSION 2		24,90
INTERCEPTOR		29,90
LAST NINJA 2		24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE		24,90
LOMBARD RAC RALLEY	24,90	
MIG 29 CODEMASTERS		24,90
MICROPROSE SOCCER		24,90
MOONWALKER		24,90
NORTH & SOUTH		29,90
POWERDRIFT	24,90	
QUARTZ		19,90
QUATTRO ARCADE COMP.		37,90
QUATTRO SPORTS COMP.		37,90
ROCK N ROLL		24,90
ROCKSTAR		17,90
R-TYPE		24,90
RVF HONDA		29,90
SHERMAN M4		29,90
SIDEWINDER 2		17,90
SILKWORM		24,90
SIM CITY DT. KURZANL.		39,90
SPEEDBALL		29,90
SPHERICAL		24,90
SUMMER OLYMPIAD		19,90
SUPER GRAND PRIX		24,90
SUPER HANG ON		24,90
THUNDERBLADE		24,90
TREASURE ISLAND DIZZY		17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD		28,90
XENON		24,90
WIZBALL	24,90	24,90
ZANY GOLF		29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
2MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
VIRUSFALLE	29,90
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA ZUBEHÖR & HARDWARELISTE ANFORDERN !

LEERDISKETTEN

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Irrtum vorbehalten
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plusDM5,50
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

„Die Messen ...

.... waren Schuld, daß der diesmonatige Konsolenteil etwas kleiner wurde als sonst. Bevor ein jeder Konsolist jetzt aber die Morddrohungen Richtung Eschwege verschickt, verspreche ich Euch lieber, daß der nächste in gewohnter Größe erscheinen wird. Besonders große Lichtblikke gab es diesen Monat leider nicht, sieht man einmal von PGA Tour Golf für das Mega Drive und Final Match Tennis für die PC-Engine ab. Letzteres Game ist unser „Spiel des Monats“ und auf den Seiten 6 & 7 zu finden. Einige interessante Neuigkeiten für den Game Boy gibt es zu vermelden. Wo? Ja, das ist eine der Neuerungen dieser Ausgabe, denn fortan werdet Ihr eine eigenständige GAME BOY CORNER im Anschluß an den Konsolenteil finden. Der „normale“ Konsolenteil schrumpft dadurch nur optisch, weil alle Game-Boy-Titel herausgenommen wurden. Warum das Ganze?

Weil sich die Nintendo-Handheld so gut verkauft, daß der Weg um eine „eigene Ecke“ nicht herumführte. Doch nun viel Spaß beim Schmökern, Euer A-Man

● ● Verwirrung stiften



JUNCTION

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Micronet, Japan, **Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.**

In Lizenz vom Originalproduzenten KONAMI erreicht uns nun mit JUNCTION ein **wahrer Klassiker** des *Pipeline*-Remakes als Umsetzung von MICRONET für das Mega Drive. Ooh, das war ein bißchen viel auf einmal? Also gut, nochmal von vorn: Konami dürfte ja im Coin-op und Konsolensektor nun wirklich kein Unbekannter sein, Micronet ist ganz auf Konsolen spezialisiert. *Pipeline* ist vom Spielprinzip her ein waschechter Oldie und fand in Junction eine Neuauflage als Automatenspiel. Das Schöne an diesem Spiel: Es hat ganz einfache Regeln, ist aber verdammt schwierig zu spielen. Und dabei hat das Ganze ausnahmsweise gar nichts mit *Tetris* zu tun!

Bei Junction geht's darum, ein kleines Knubbel-Bällchen über die einzelnen Fliesen einer Plattform zu steuern, wobei die Fliesen mit unterschiedlich geformten Rinnen versehen sind. Das Ganze läuft dann ab wie bei den Verschiebespielchen, will heißen: Auf dem Spielfeld ist eine kleine Fläche frei, die das stückweise Verschieben der Fliesen per Stick ermöglicht. Der Ball kann dabei nicht gestoppt, sondern nur beschleunigt werden. Die unzähligen Fliesenteile müssen nun so aneinandergefügt werden, daß der Ball immer auf einer passend angeschobenen Rinne weiterrollen kann. Dabei ist das jeweilige Level (es gibt insgesamt 50!) nur dann gelöst, wenn die weißen, kurvenförmigen Außenrinnen, die *nicht* bewegt werden können, abgefahren wurden.

Das klingt nach hammerharter Hektik, Spannung und Gehirnakrobatik – und ist es auch. Wer das Konzept jedoch einmal geschnallt hat, wird 'ne Menge Freude mit dem Spiel haben. Außerdem stimmt neben dem Konzept von Junction das ganze Outfit und Handling. So gibt's alle paar Levels einen neuen, animierten Background mit stimmungsvollen, romantischen oder Science-Fiction inspirierten Motiven; dazu einen beschwingten, nicht nervigen oder ablenkenden Unterlegsound. Für ständige Abwechslung sorgt überdies die Mega-Drive-typische Option-Page, die neben Sound-, Effekttests und Anzahl der Leben die direkte Levelanwahl erlaubt. Falls Ihr wissen wollt, was Euch in Level 50 erwartet, sei ein kurzes Anspielen empfohlen. Da wird's unglaublich schwierig! Ansonsten ist das Programm jedoch äußerst gut spielbar, denn die Fliesenteile sind vielfach bereits recht passend angeordnet, so daß der Spieler „nur“ überlegen muß, welche Wege er den Ball nehmen läßt.

Micronet ist mit Junction wirklich eine schöne Umsetzung des Coin-op-Games gelungen, die ihr Geld in jedem Fall wert ist. Das Spieldesign ist perfekt und ungeheuer motivierend, der programmtechnische Aufwand ist angesichts des simplen Spielablaufs ordentlich bewältigt worden. Die Freunde guter Denkspiele sind mit Junction also bestens bedient! ■

Michael Suck

Grafik	9
Sound	8
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



»Abwaschbar, farbecht – und ein spannendes Denkspiel: Das ist JUNCTION!«

Fehlwurf

LAKERS VS. CELTICS

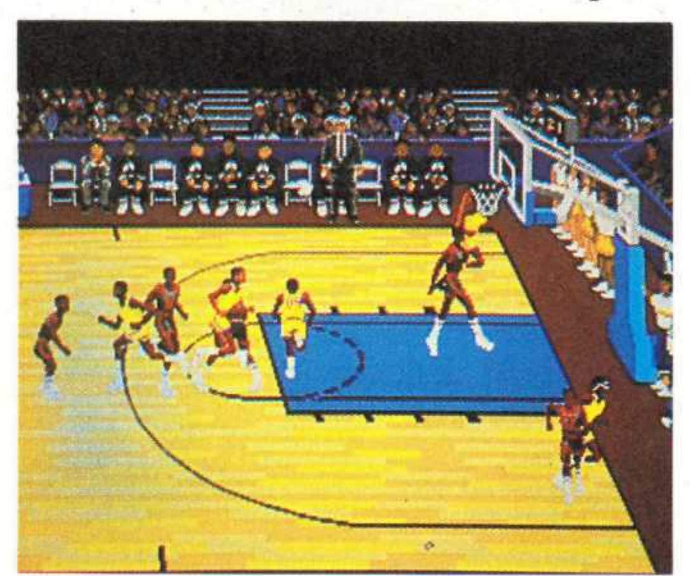
System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, Amerika, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Wer kennt sie nicht, die *Lakers* und die *Celtics*, zwei der bekanntesten amerikanischen Basketballmannschaften? In den Staaten sind sie etwa so populär wie bei uns Borussia Dortmund und Bayern München. ELECTRONIC ARTS machte sich die guten Namen der Teams zu Nutze und produzierte das insgesamt zweite Basketballspiel für das Mega Drive.

LAKERS VS. CELTICS AND THE NBA PLAYOFFS - so heißt das Produkt – ist für maximal zwei Spieler ausgelegt, die ihre Kräfte im Freundschaftsspiel messen können. Weniger freundschaftlich geht es im Tournament-Modus zu, denn wer dort um die Meisterschaft spielt, sollte durchpowern bis zum Umfallen. Leider kann dies nur ein Spieler tun, eine Team-Option hätte ich sehr begrüßt. Wer jedoch ersteinmal üben möchte, bevor er sich an die größeren Spiele wagt, kann dies unter verschiedenen Schwierigkeitsstufen und Spiellängen tun.

Die Aufmachung Lakers vs. Celtics' erinnert teilweise an *TV Sports Basketball.* Zwar wird das Spielfeld von der Seite gezeigt, aber die Vor-, Nachspiel- und Halbzeitkommentare lassen gewisse Ähnlichkeiten nicht übersehen.

Von spielerischer Seite läßt das Programm eigentlich keine Wünsche offen. Alle wesentlichen Merkmale des Sports



sind integriert worden. Eine wahre Pracht ist es anzusehen, wie manche Spieler ihre Bälle förmlich in den Korb tragen. Slam Dunks, Korbleger & Co. sind herrlich in Szene gesetzt, doch das eigentliche Spiele ist träge. Dies liegt einerseits am Flackern der Sprites, wenn die Champs laufen, am langsamen Spielablauf und andererseits daran, daß die Konkurrenten einfach ein zu gutes Stellungsspiel aufziehen. Ergo: Das Spiel ist zwar nicht allzu schwierig – eher einfach -, aber das Umdribbeln wird zu einem fast unmöglichen Unterfangen!

Aus diesen Gründen kann ich Lakers vs. Celtics auch nur einen mittleren Qualitätsgrad zuordnen. Das Drumherum (Fauls sind in Szene gesetzt, Sprachausgabe, fast vollständiges deutsches Regelwerk usw.) stimmt, aber die technische und spielerische Seiten lassen zu wünschen übrig. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	**8**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Konsolen

VOLFIED

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Es ist nicht alles Gold, was glänzt – wie wahr. Und das nicht alles neu ist, was dies zu sein scheint, dürfte ebenso bekannt sein. Ein Spiel, bei dem nun beide Volksweisheiten zutreffen, ist VOLFIED von TAITO.

NOCH ÄLTER ALS DER URSPRUNG DES TITELS IST HINGEGEN DIE SPIELHANDLUNG, D ENN DIE STAMMT LUPENREIN VON *Quix,* einem Automatenoldie von 1980.

Der Spieler steuert dabei an der Umrandung eines abgegrenzten Spielfeldes einen kleinen Cursor (1991: ein Raumschiff), der per Feuerknopf und Stick Linien (mit rechtwinkligen Biegungen) auf dem Spielfeld ziehen kann. Trifft der Cursor dabei auf eine bereits gezogene Linie und entsteht damit ein Rechteck, wird die entstehende Fläche farbig ausgefüllt. Anno '91 wurden diese Features natürlich ebenfalls kräftig aufgemotzt: So gibt es statt farbiger Flächen stetig neue, fantasiereiche Backgrounds; Bonussymbole erhöhen die Geschwindigkeit des Cursors, verleihen kurzfristige Schußmöglichkeit oder stoppen für einen Moment die Bewegungen der Feinde. Diese Viecher sind natürlich das Salz in der Suppe – in jedem der 17 Level



gibt's einen großen und mehrere kleinere Gegner, die den Cursor dann zerstören können, wenn dieser gerade eine *neue* Linie zieht. ■

msu

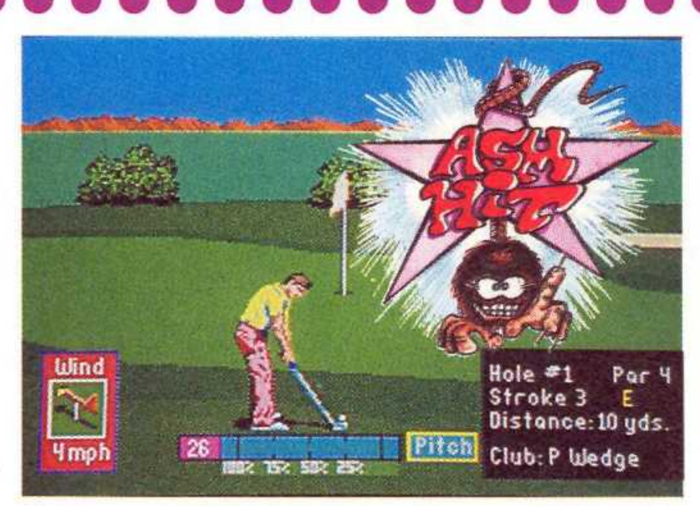
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8



PGA TOUR GOLF

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Nach dem sehr guten *Super Masters* bzw. *Arnold Palmer's Golf* (europäischer Titel) und *Battle Golfer*, gibt es nun das dritte Golfspiel für das Mega Drive. Wer die ASM gründlich ließt, der weiß, daß PGA TOUR GOLF bereits auf dem PC ein „Spiel des Monats" war. Letzten Monat erreichte uns die Amiga-Konvertierung, und nun ist endlich das Mega Drive



dran. Leider ist diese Fassung im grafischen Bereich etwas lieblos geworden, denn sie steht sogar der Amiga-Grafik etwas nach. Zwar ist der Bildschirmaufbau schneller, doch die Bahnen sind gerastert und einfach häßlicher. Am exzellenten Spielablauf ändert sich selbstverständlich nichts, die PGA-Mega-Drive weiß sogar besser zu gefallen, da lästige Ladezeiten wegfallen. Außerdem sind die Soundeffekte atmosphärischer (auf Amiga hört man alle erst mit **mehr** als einem MByte).

Das Endprodukt wird eine Batterie besitzen, die die Speicherung der Daten von 22 Golfern erlauben. Diese Batterie fehlt bei unserer Testversion noch; ansonsten ist sie aber 99 prozentig fertig, so daß ich von einer rundum gelungenen Umsetzung sprechen kann. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	10
Sound	6
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10



JAMES POND

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Alle Mega-Drive-Besitzer können nun in die Rolle des Fisches schlüpfen, der die Meere retten muß. Doch bis dahin ist's ein langer und gefährlicher Weg, denn im Wasser tummeln sich allerhand un- und natürliche Feinde, die Pond an die Gräten wollen.

Energie abgezogen bekommen und somit unweigerlich als Fischmehl enden. Zwölf mehr oder minder harte Missionen – allesamt an 007-Filmtitel angelehnt – müssen erledigt werden, ehe unsere Meere wieder als fischfreundlich bezeichnet werden dürfen. James Pond macht auch auf dem Mega Drive eine gute Figur, wenngleich sich gegenüber der Amiga-Version nichts wesentliches geändert hat. Ja, geändert hat sich eigentlich nur der Preis, welcher – auch wenn es sich um ein gutes Spiel handelt – nicht gerechtfertigt ist und dem Game somit den Hitstern kostet. Wer allerdings auf lustige Spielchen mit guter Grafik steht, der wird zwar teuer, aber gut bedient. ■ *Hans-Joachim Amann*



Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9



EYE OF THE BEHOLDER

Erleben Sie AD&D® Fantasy Computer-Rollenspiele wie nie zuvor!







SIE SIND HIER...

Eye of the Beholder ist die erste Folge einer neuen, grafisch orientierten Fantasy Computer-Rollenspielsaga, der LEGEND SERIE!

Verblüffende 3D-Grafiken und ein explosiver Sound liefern Ihnen ergreifende Kämpfe und Begegnungen im Verlies!

Befehle, die einfach mit der Maus anzuklicken sind, sowie die 3D-Sicht geben Ihnen das Gefühl, während des gesamten Abenteuers wirklich dabei zu sein. Alle Ihre Erlebnisse, Ihre Fortbewegungen, das Werfen von Zaubersprüchen und die Kämpfe; alles wird aus Ihrer Sicht gezeigt!

AD&D® Fantasy Computer-Rollenspiele waren noch nie zuvor so intensiv erlebbar.

"Gerüchten zufolge versteckt sich eine kriminelle Verschwörerbande in den Kanälen unter der Stadt Waterdeep. Ob das stimmt? Nun, wenn es wahr ist, dann werden wir sie finden... und zur Strecke bringen!"





STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

KOMPLETT DEUTSCH für PC und Amiga

Golfen mit dem Superzoom



HOLE IN ONE

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Halken, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Lange habe ich darauf gewartet, jetzt ist es endlich da: das erste Golfspiel für das Super Famicom! Konnte ich mich in den letzten Wochen schon überhaupt nicht von *PGA Tour Golf* auf dem Amiga bzw. auf dem Mega Drive trennen, so sind nun nächtelange Sessions vorm Famicom angesagt. Verantwortlich für diesen – aus Sicht meiner Freundin – Mißstand zeichnet die japanische Firma HALKON, und das Programm heißt HOLE IN ONE.

Für visuellen Genuß sorgt gleich zu Beginn eines jeden Lochs eine Kursübersicht aus der Vogelperspektive. Es sieht echt toll aus, wie Fairway, Bunker und Grüns in atemberaubender Geschwindigkeit an- und weggezoomt werden. Doch wie vieles, so ist auch dies nur ein Schmankerl, das zum eigentlichen Spiel nichts beiträgt. Die Spielgrafik sieht da nämlich schon weniger spektakulär aus: Der Kurs wird von oben, also zweidimensional gezeigt. Vielleicht erinnert Ihr Euch an das PC-Engine-Game namens *Winning Shot*, das sich grafisch als auch spielerisch ähnlich präsentierte. Im Gegensatz zu diesem Programm wird bei Hole in One keine Spielfigur gezeigt. Zumindest nicht auf dem Platz, dort sieht man nur den Ball. Lediglich das Schlagdiagramm beinhaltet eine kleine graue Spielfigur.

Wichtiger als ein hübsch animierter Golfer auf dem Platz sind mir ohnehin interessante Spielmodi, und die hat Hole in One sicherlich zu bieten. Falls meine Japanischkentnisse mich nicht im Stich gelassen haben (ha, ha), so sind folgende Modi enthalten: Practise (1-4 Spieler), Zwei-Spieler-Matchplay, ein Turniermodus, Ein-Spieler-Matchplay (gegen den Computer) und eine Practise-Variante, die es ermöglicht, sämtliche äußerliche Bedingungen selbst zu verändern und auch die entsprechenden Löcher anzuwählen. (Alle Spielmodi sind in der entsprechenden Reihenfolge erwähnt, so daß Ihr nach Kauf des Games nicht noch ewig experimentieren müßt!)

A propos Löcher: Leider werden nur 18 geboten, was ein bißchen wenig ist. Dafür haben es die Bahnen aber in sich: Bei noch keiner Golfsimulation sah ich ein realistischeres Rollverhalten des Balls. Scheinen bei fast allen anderen Games dieses Genres die Fairways ohne jegliche Bodenwelle zu sein, so ist das hier total anders, und der Ball rollt hin und wieder von einer ungünstigen Position in der Mitte eines schmalen Fairways ins Rough. Oder aber ein Annäherungsschlag aufs Grün kommt vor der Metallbüchse auf und rollt so weit zurück, daß er in einen Tümpel platscht. Das ist zwar ärgerlich, aber sehr realistisch.

Enttäuscht hat mich der Turniermodus, der offensichtlich nur aus einer Runde besteht. Ich weiß nicht, was passiert, wenn man erster wird, doch als Drittplazierter geschieht nichts. Das Leaderboard wird gezeigt, und damit hat's sich. Ein Turniermodus wie bei *PGA Tour Golf* wäre bombastisch gewesen, doch auf diesem Gebiet ähnelt Hole in One eher einem Arcade-Golf-Game aus der Spielhalle.

Höhenunterschiede des Kurses werden durch farbliche Abstufungen verdeutlicht. Eine spezielle dreidimensionale Übersicht (zoombar) gibt besseren Aufschluß über die Höhen und Senken und ist unbedingt vor Schlägen aus Bunkern und vor Putts einzusehen.

Schlagstärke und Sidespin werden ähnlich wie bei *Links* bestimmt. Das heißt konkret: Erster Druck auf den Button zum Schwingen, zweiter um die Schlagkraft festzulegen und der dritte um den richtigen Sidespin mitzugeben.

Trotz einiger Mankos ist Hole in One ein sehr gutes Spiel seiner Gattung. Freilich kommt es nicht an PGA Tour Golf heran, das vier Plätze und einen superben Turniermodus bietet. Ich habe eine zeitlang überlegt, einen Hit-Stern zu vergeben, doch aus oben genannten Gründen, wäre er wohl nicht gerechtfertigt. Desweiteren halte ich die zweidimensionele Darstellung für veraltet und nicht sonderlich attraktiv. Guten Spielern die allein golfen wird das Programm auf Dauer auch nicht allzuviel hergeben (siehe Turniermodus), wenngleich jedem Spielmodi drei verschiedene Schwierigkeitsstufen, die sich auf Wind und Abschlagsentfernung auswirken, zur Verfügung stehen.

Eine tolle Idee sollte jedoch noch erwähnt werden: Spektakuläre Eagles und Hole-in-Ones können per Paßwort abgespeichert werden. Da die meißten Zeichen nicht viel mit den arabischen zu tun haben, stellt sich mir die Frage, ob eine Batterie nicht doch sinnvoller gewesen wäre... ■

Hans-Joachim Amann

Bewertung	
Grafik/Animation	8
Sound	3
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9







Konsolen



FATAL LABYRINTH

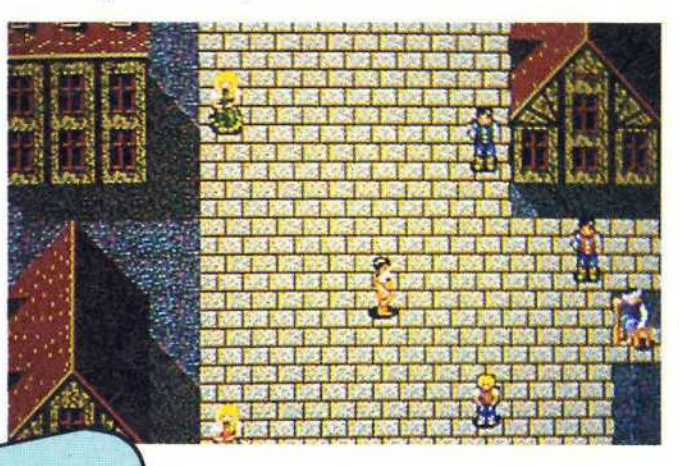
System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. DM 110, **Hersteller:** Sega, Kalifornien, USA, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Das Reich ist arm dran. Dragonia, Schloß des Unheils, erhebt sich wieder. Seine Monster haben den heiligen Lichtkelch gestohlen und Finsternis über das Land geworfen. Ihr allein wagt Euch in die dreißig fallen- und monsterbewehrten Stockwerke, um den Kelch zurück zu erobern. Nach dem tipreichen Abschied von der Dorfbevölkerung läuft Eure Figur in den Turm hinüber. Dort reiben sich verwöhnte MEGA DRIVE-Besitzer zunächst die Augen: Neben den *Hydlide*-ähnlichen Dorfbildern wirken die von oben gesehenen Turmlevels ziemlich schlicht. Auch das Ohr zuckt verwundert ob der monoton abgewandelten „London Bridge . . ."-Melodie und der harten Geräusche. Und die Spielbarkeit?

Die ist zum Glück größer, als es Anschein hat. Ihr müßt Nahrung, Gold und Zaubertränke sammeln und Euch diverser Monster erwehren. Die Steuerung ist eigenwillig: Man spricht oder kämpft mit Anderen durch Joystick-Druck in deren Richtung. Leichter gesagt als getan, dreht sich doch das Heldensprite etwas zögerlich. Mit Knopf A nimmt man Gegenstände, öffnet Geheimgänge und beendet Gespräche. Eine umfangreiche Bildleiste verbirgt Menüs für verschiedene Arten von Gegenständen. Jeder Level besteht aus durch unterschiedlich lange Gänge verbundenden Räumen. Sie werden erst durch Euer Betreten sicht- und manche Abschnitte durch Dagegentreten gangbar.

Bei jedem Neustart baut sich das FATAL LABYRINTH anders auf, Kartieren hilft also wenig. Kein neues oder geniales Spielprinzip also, doch kehrt man gerne auf ein Stündchen in den Irrgarten zurück. Fatal Labyrinth erkennt, ob es in einer japanischen oder einer „offiziellen" Konsole steckt und schaltet automatisch auf „Landessprache" um. Besitzer eines japanischen Mega Drives müssen also ohne die Spielkommentare auskommen. Für den Preis, zu dem *Phantasy Star II* mittlerweile erhältlich ist, etwas wenig Spiel. Vor dem Kauf ansehen! ■

Eva Hoogh



Grafik	**6**
Sound	**4**
Spielablauf	**7**
Motivation	**japan./engl. 6/8**
Preis/Leistung	**7**

Konsolen news

Hallo, hier sind wieder die allmonatlichen Konsolen-News. Bisher kam diese Seite bei Euch gut an, schreibt mir aber ruhig noch mehr. Vor allem für die Top Ten benötige ich mehr Einsendungen, damit sie auch wirklich repräsentativ ist. Also: Wer eine Konsole daheim stehen hat, sollte sich nicht scheuen zu schreiben! And now the news are going on:

HARDWARE:

Das Gerücht, daß japanische Mega-Drive-Module auf der deutschen Konsole nicht laufen, hält sich noch immer. Fast täglich erreichen mich Anfragen, wie und ob, warum und weswegen. Nun noch einmal: Der Modulschacht des deutschen Mega Drives ist etwas anders geformt, so daß die japanischen Cartridges nicht hinein passen. Seit geraumer Zeit sind im Handel allerdings **Adapter** für ca. 20 DM erhältlich, die dieses Problem lösen.

TOP TEN

1. Mickey Mouse (Mega Drive)
2. Super Mario World (Super Famicom)
3. Aero Blaster (PC-Engine)
4. Musha Aleste (Mega Drive)
5. Dick Tracy (Mega Drive)
6. Megapanel (Mega Drive)
7. Pilot Wings (Super Famicom)
8. F-Zero (Super Famicom)
9. Mickey Mouse (Master System)
10. John Madden Football (Mega Drive)

SOFTWARE:

Der folgende Monat dürfte für die **PC-Engine**-Fans endlich wieder einiges an Softem bescheren. Äußerst interessant wird wohl MOTOROADER II werden. Erste Testrunden versprachen einiges. Die *Tetris*-Freunde können sich bereits auf COLUMNS freuen, was neben LEGEND OF HERO TOMNA ebenfalls in der folgenden ASM getestet wird.

Zwei interessante Tests für das **Super Famicom** werden auf alle Fälle auch dabei sein: DARIUS TWIN und ULTRAMAN. Desweiteren warten wir immer noch gespannt auf SIM CITY, das leider auf sich warten läßt. Vor Sommer wird daraus wohl nichts mehr werden.

Ein Schachspiel und die kriegerische Simulation namens WARBIRDS werden demnächst über Eure **Lynx**-Screens flackern, ebenso wie SUPER AIRWOLF, MIDNIGHT RESISTANCE, VERYTEX, MAGIC HUNTER UND VALIS III auf dem **Mega Drive.** ASM wird berichten... ■

A-MAN



„Endlich . . . .

. . . . werden viele denken, wenn sie die erste Game-Boy-Corner der ASM an dieser Stelle vorfinden. Ja, ganz recht, ab dieser Ausgabe findet Ihr alle Game-Boy-Tests Monat für Monat in dieser Ecke. Das große Marktangebot für die Handheld-Konsole ließ uns keine andere Wahl, zumal sie in Deutschland der absolute Verkaufsschlager ist. Im Großen und Ganzen ähnelt die Game-Boy-Corner dem Konsolenteil, nur das „Ihr“ hier ganz unter Euch seid. . . . Das ist doch was, oder nicht? Diesen Monat haben wir eine Menge toller Sachen zu bieten, ich denke da besonders an PARODIUS, dem absolut heißen Ballergame. Aber was red' ich überhaupt noch, schaut einfach selbst hinein, und laßt Eure Meinung bei uns einmal verlauten.

Bis nächsten Monat, Euer

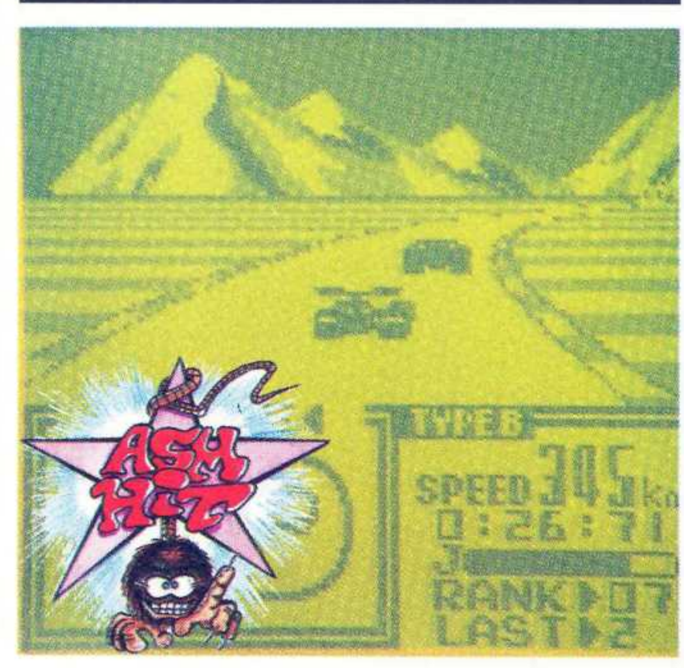
A-Man

Pole Position



F-1 RACE & FOUR PLAYER ADAPTER

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Nintendo of America, **Muster von:** Direktimport aus den USA.



Gleich doppelt interessant ist F-1 RACE, das es in einem äußerst günstigen Pack – nämlich inklusive dem Vier-Spieler-Adapter – gibt. Mit diesem Adapter können vier Game Boys verbunden werden. Da dieser auch allein für ca. 60 DM angeboten wird, kann man doch von einem bombastischen Angebot reden, oder etwa nicht? Das einzige Problem ist hierbei, daß es sich um ein Import-Produkt handelt, das in Deutschland nicht zu erwerben ist. Ihr könnt es aber trotzdem bei dem einen oder anderen Händler probieren – wer weiß, vielleicht habt Ihr ja Glück. Acht verschiedene Kurse aus aller Welt und zwei verschiedene Formel-1-Flitzer, die unterschiedliche Fahreigenschaften besitzen, sorgen für Abwechslung. Zudem gibt es verschiedene Spiel-Modi. Wer allein spielt, der kann eine Art Meisterschaft nachspielen, bei der nur der erste weiterkommt. Der aktuelle Spielstand wird automatisch gespeichert! Die eingebaute Batterie macht's möglich.

F-1 Race bietet flotte Rennspiel-Action und dank des mehr oder weniger gratis beigelegten Adapters ein sensationelles Preis/Leistung-Verhältnis. Ein Muß für Game-Boy-Besitzer! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	12

Rev-Man



DEXTERITY

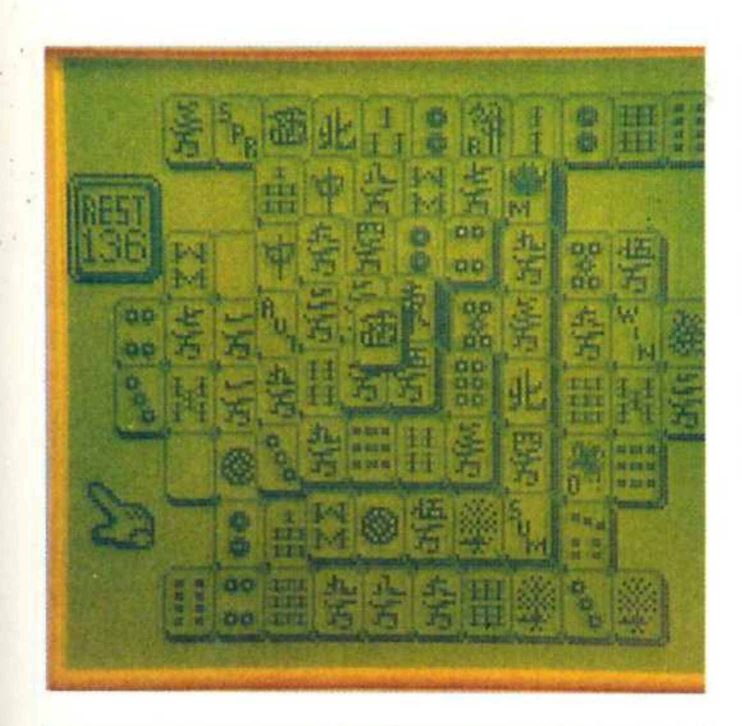
System: Game-Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** SNK, **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln 41.

Wie eine Mischung aus Reversi und Pac-Man kommt mir DEXTERITY vor. Der Held des Games, Dexter genannt, muß die Farbe aller 58 Felder des Spielfeldes von weiß in schwarz verwandeln. Wenn man auf die A-Taste drückt wird das Feld, auf dem D steht, oder die Reihe, in der er sich befindet, schwarz. Um diese Aufgabe nicht allzu einfach werden zu lassen, sind auch noch ein paar Monster auf dem Spielfeld. Diese kann D jedoch einfrieren, wenn auch nur kurzzeitig. Sie müssen sich nur in einer Reihe befinden, die Dexter gerade umdreht. Ab Level vier sind auch noch Hindernisse auf dem Spielfeld, mit deren Hilfe man die fiesen Typen einfach über die Randbegrenzung herausschieben kann. Wenn man die Monster auf diese Weise losgeworden ist, hält die Wirkung auch länger an.

Ach ja, fast hätt ich es vergessen: ein Kontakt zwischen Monster und D ist tödlich – für den armen Dex. Außerdem müssen alle Felder innerhalb einer bestimmten Zeit angeschwärzt werden, sonst ist es ebenfalls um Dex geschehen. Die Monster beschränken sich keinesfalls darauf, den leidgeprüften D um die Ecke zu bringen, sondern drehen auch die geschwärzten Felder wieder um. Der Kampf gegen die Zeit, und vor allem gegen die Monster, wird also zu einer echten Herausforderung. ■

Dirk Fuchser

Grafik	6
Anleitung (engl.)	6
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8





SHANGHAI

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Hal America Inc., **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln.

SHANGHAI für den Game Boy bietet wie bei den Heimcomputerversionen nur ein Spielfeld, den Drachen nämlich. Neben der originalen Darstellungsmöglichkeite der Spielsteine gibt es noch eine vereinfachte mit Buchstaben, Ziffern usw. Die originale läßt sich aber erstaunlich gut erkennen, so daß keine Probleme beim Spielen auftreten. Auch wenn die musikalische Untermalung nicht sehr gelungen ist, Shanghai ist auf dem Game-Boy ein rundum gelungenes Spiel. ■

Hans-Joachim Amann



Grafik	6
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	11



LOOPZ

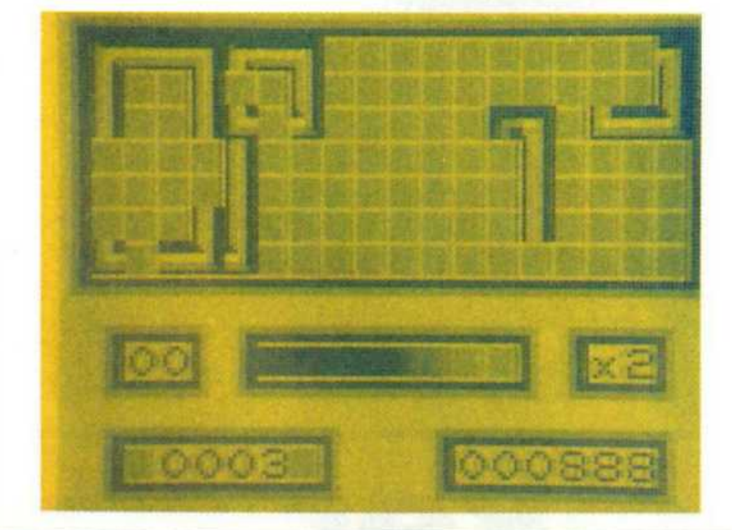
System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Mindscape International, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg; ECS, 2800 Bremen.

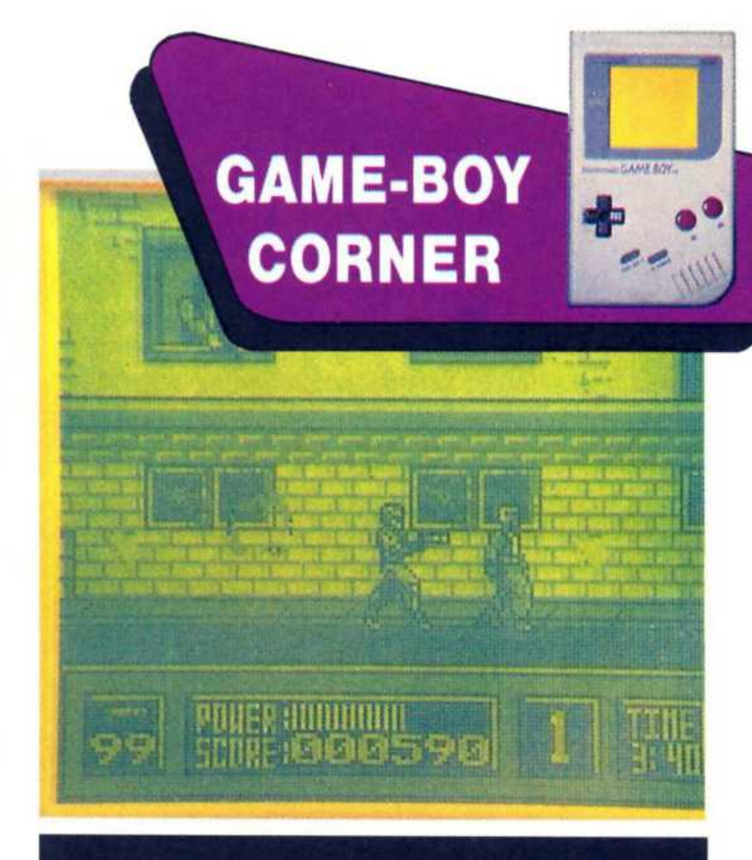
Für optimalen Zeitvertreib zwischen Zähneputzen und Frühstück sorgt das von MINDSCAPE produzierte LOOPZ, das im original von *Audiogenic* stammt. Bei diesem Game müssen verschiedene Steine - ich nenne sie mal Rohre - so aneinandergefügt werden, daß sie ineinander abschließen, ohne irgendwo eine Lücke zu besitzen. Das Gebilde verschwindet dann, natürlich nicht ohne Punkte gutzuschreiben. Drei verschiedene Spielmodi bringen auch auf dem Game Boy die nötige Abwechslung, so daß diese Fassung in nichts denen der Heimcomputer nachsteht. ■

Hans-Joachim Amann



Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10







ROBOCOP

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Ocean of America, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Den zweiten Teil gibt es bereits für die gängigen Heimcomputer, da kommt erst der erste für den Game Boy. Die Rede ist von ROBOCOP. Obwohl OCEAN selbst die Konvertierung in die Hand nahm, ist diese mißlungen. Das Spiel ist viel zu schwierig, man kann den gegnerischen Gewehrsalven kaum ausweichen, und so wird das Leben schneller ausgehaucht als gewünscht. Lobenswert ist hingegen der Sound, der kernig und einfach gut ist. Doch leider ist das nicht alles... ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6



Action & Adventure



THE FINAL FANTASY LEGEND

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 75, **Hersteller.** Square, Redmond, USA, **Muster von:** Joysoft, 5 Köln 1.

GAME BOY? Der kleine, graue Kekskasten mit verheerender Wirkung auf Pupillen, Körperhaltung und Mitreisende? Das ist nichts für mich, sprach die Redakteurin und nahm wohlig vor ihrem Mega Drive Platz. Bis, ja bis ... die unvermeidliche *piâce de râsistance* auf den Schreibtisch flatterte. Irgendwann schlägt jedem dię Stunde, und was *Tetris*,*Puzznic* und *Bubble Bobble* nicht schafften, erreichte THE FINAL FANTASY LEGEND spielend: Eine weitere Süchtige ist dem kleinen, grauen Kekskasten ...

Um der bis dato unverständlichen Keilerei („Wo ist mein *Harmony*?“ – „Das bekommst Du erst, wenn ich meine Batterien wiederhabe!“) elegant ein Schnippchen zu schlagen, entführte ich den Heißbegehrten eines Abends kurzerhand nach Hause. Einfach kindisch, diese Aufregung! Die Anleitung zu Gemüte geführt - ein 78seitiges, englisches *Handbuch*, nicht das übliche „insert cartridge, press start button“-, vier Charaktere ausgewählt und los geht's.

Das Kleeblatt muß vier Landstriche mit je mehreren Levels und Verliesen durchstreifen, um schließlich das Tor zum Paradies zu öffnen. Das wollen Ashura-Teufel und ihre Monsterhorden verhindern. Von Albatrossen über Saurier bis hin zu Zombies stellt sich Euch zu passender Musik alles in den Weg, was Fantasyfreunden lieb und teuer ist.

Ein echtes Rollenspiel bietet mehrere Rassen. So solltet Ihr ein bis zwei Menschen, einen Mutanten und vielleicht ein freundliches Monster mitnehmen. Während Menschen ihre Eigenschaften kaufen müssen, dafür aber acht Gegenstände schleppen können, verbessern sich die Merkmale von Monstern und Mutanten mit gewonnener Erfahrung. Die Rassen können nur vier bzw. keine Items tragen, bekommen dafür aber im Laufe des Spiels nützliche Kampf- und Heilfähigkeiten.

Ihr seht die Landschaft aus der Vogelperspektive, Lebewesen und Gebäude aber von schräg oben. Mit Knopf A leitet Ihr Gespräche ein, führt sie fort und untersucht die Gegend auf Besonderheiten.



Notizen sollte man sich schon machen, damit kein Hinweis untergeht. Die jeweils ersten Level von Continent, Ocean, Sky und Ruins sind auf einer Übersichtskarte abgebildet. „Start“ öffnet Menüs und Untermenüs, die Euch mit Gegenständen und der Gruppenanordnung jonglieren und bei Kämpfen die Waffen wählen lassen. Schlachten werden in abstrakten Runden ausgetragen und können manchmal vermieden werden. Die Monster hinterlassen Geld und zuweilen Nahrung. In den Dörfern kann man sich heilen oder wiederbeleben lassen, abgewetzte Schwerter ersetzen und so manches magische Extra finden.

Auch Adleraugen werden die Legende nicht in einer Mammutsitzung lösen. Als einem der ersten Game Boy-Module wurde ihr daher eine Speichermöglichkeit spendiert. Die gemäßigte Schwierigkeit des Spiels wird durch seinen Umfang mehr als wettgemacht. Final Fantasy ist für den Game Boy, was *Phantasy Star II* für das Mega Drive ist: Kaufgrund und ab-so-lu-tes Muß! – Was soll das heißen, „Ich brauche das Gerät“? Das, lieber Kollege, wird vor der Tür ausgetragen. So, geschafft. Eben ist die Post gekommen. Ob mein Game Boy dabei ist .. ? ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

Ein Klassiker für Geübte



R-TYPE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Irem, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Zu einem der größten Action-Game-Klassikern darf sich zu Recht R-TYPE von IREM zählen. Auch wenn Ihr's nicht zu glauben vermögt, jetzt gibt es das Game auch für den Game Boy. Verblüfft hat mich hierbei gleich zu Beginn der tolle Sound, der sehr nahe an den Originalsound rankommt. Aber auch die Grafik ist vom Feinsten und weiß zu begeistern. Vom Spielerischen kann man eigentlich von einer 1:1-Umsetzung reden, denn gravierende Unterschiede gibt es nicht. Wirklich zu empfehlen und natürlich ein Hit! ■



Hans-Joachim Amann

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10





Wir haben Geburtstag. *Feiern Sie mit uns!*

Postfach 3115
4830 Gütersloh
Tel.: 0 52 41 / 18 28
Fax: 0 52 41 / 1 30 43

Amiga	DM
4D Sports Boxing	89,90
Animation Studio	299,--
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Buck Rogers (deutsch)	109,90
Curse of the Azure Bonds	89,90
Elvira-Mistress of...	89,--
Epyx Sporting Gold	79,90
F-15 Strike Eagle 2	89,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90
Flight of the Intruder	89,90
Great Courts II	79,90
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Lotus Esprit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Megatraveller (deutsch)	79,90
Monkey Island	89,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Ralf Glau Editon	89,90
Team Yankee	89,90
Their Finest Hour	89,--
Turrican 2	69,90
Wings (512 K)	89,90
Wolfpack	89,90

Lemmings

Amiga 69,90 | ST 69,90
MS-DOS 89,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	DM
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Big Business	69,90
Broker King	69,90
Bundesliga Manager	69,--
Elite Plus	99,90
Eye of the Beholder	89,90
F-16 Falcon	109,--
Flight of the Intruder	99,90
Hard Nova	89,90
Indiana Jones / Adv.	89,--
Indianapolis 500	79,90
Kings Quest V (VGA)	119,90
Legend of Fairghail	89,90
Leisure Suit Larry III (dt.)	99,90
Links	119,90
M 1 Tank Platoon	109,90
Might + Magic II	89,90
Ökolopoly	149,--
Ralf Glau Edition	89,90
Red Baron	109,90
PGA-Tour-Golf	79,90
Ports of Call	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Test Drive III	89,90
Wing Commander	109,90
Wolfpack	99,90

Back to the Future III

Amiga 69,90 | MS-DOS 69,90
ST 69,90 | C-64 Disk 49,90

C-64 Disk	DM
Bundesliga Manager	49,90
Chips Challenge	49,90
Coin Op Hits 2	59,90
Curse of the Azure Bonds	69,--
Epyx Sporting Gold	53,90
Kick Off 2	49,90
Ralf Glau Edition	69,90
Super Monaco Grand Prix	49,90
System 3 Paket	59,90
Turrican 2	49,90
Ultima VI	79,90

Sim City + Populous

Amiga 89,90 | MS-DOS 89,90
ST 89,90

Atari ST	DM
Champions of Krynn	89,90
Flight of the Intruder	79,90
Great Courts II	79,90
Invest	69,90
Kick Off 2	69,90
Monkey Island	89,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Turrican 2	69,90
Their Finest Hour	89,--
Wolfpack	79,90

Ist Ihr Programm nicht dabei? Suchen Sie nicht lang, rufen Sie uns an!



Druckfehler
und Preisirrtümer
vorbehalten

5 Jahre KORONA-SOFT
Am 1. Juni 1991 steigt die Party!

Wir möchten mit Ihnen unseren Geburtstag feiern und haben uns dazu etwas einfallen lassen. Kommen und besuchen Sie uns am 1. Juni 1991 (langer Samstag)! Von 10.00 bis 16.00 Uhr ist bei uns der Bär los! Jede Menge Spiel und Spaß, Wettbewerbe und natürlich auch was fürs leibliche Wohl.

Außerdem spendieren wir bei unserem „5jährigen" jedem ASM-Leser einen Warengutschein im Wert von 5,– DM. (Freuen Sie sich auf unseren 50sten...)

Let's have a party! In unserem Laden in der Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh!

Jubiläums-Warengutschein
(pro Person)

DM 5,–

5 Jahre Korona-Soft!
Gültig vom 1.6.91 – 30.6.91



Gigastark

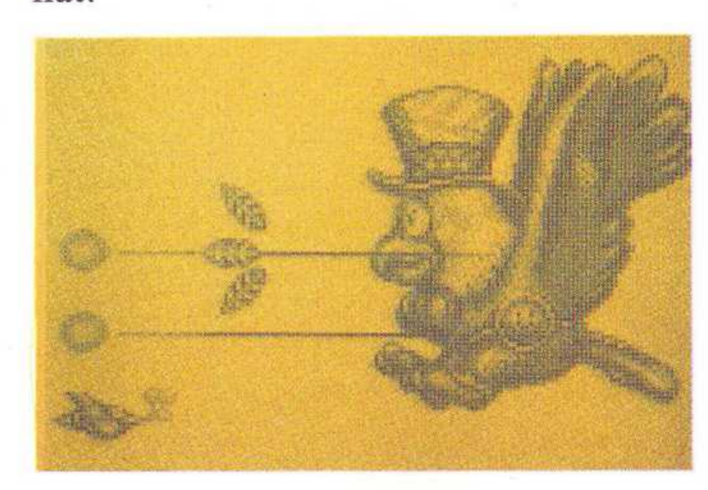


PARODIUS

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

PARODIUS auf dem Game Boy, das ist ungefähr dasselbe wie ein Mercedesstern auf 'nem Trabant - könnte man meinen! Aber erstens kommt's anders und zweitens als man denkt. Was ich Euch damit sagen möchte? Ganz einfach: Parodius von KONAMI entpuppt sich als das wohl bisher stärkste aller Game-Boy-Games!

In guter alter *Nemesis*-Manier scrollt der Background von links nach rechts, manchmal auch vertikal. Dabei kommen unserer Spielfigur - es kann zwischen vieren gewählt werden - ununterbrochen Gegner entgegen, die teilweise „Bonustaler" hinterlassen. Je nachdem, wie viele dieser Taler aufgesammelt werden, kann zwischen verschiedenen Extras gewählt werden. Als da wären: die obligatorischen Speed-Ups, Missiles, Drohnen, Schutzschilder usw. Hin und wieder schwirrt auch eine Glocke herum, die das Raumschiff/die Spielfigur kräftig aufbläßt und einige Zeit unzerstörbar macht, einen Punktebonus gutschreibt oder die Funktion einer Smartbomb hat.



Die Grafik Parodius' ist vom Allerbesten, was ich bisher auf dem Game Boy gesehen habe, vor allem die toll animierten Endgegner taten es mir an. Auch der Sound ist phänomenal - man kann wirklich von Grafik- und Soundorgien reden. Das Gameplay ist erfreulich fair und ausgeklügelt. Einziger Wermutstropfen: Für Profispieler könnte Parodius trotz dreier Schwierigkeitsstufen etwas zu einfach sein! ■

Hans-Joachim Amann



Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11



BOULDERDASH

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** First Star Software, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Mein Gott, sieben Jahre ist es mittlerweile her, daß BOULDERDASH zum ersten Mal über die Screens lief. Nach all dieser Zeit scheute sich FIRST STAR SOFTWARE aber nicht, diesen Klassiker für den Game Boy umzusetzen. Dabei macht diese Fassung eine rundum gelungene Figur, und trotz des alten und vielfach breitgeschlagenen Spielprinzips reizt das Game immer noch sehr, wenn gleich es technisch keine Meisterleistung ist. Doch das tut hier nichts zur Sache. ■ *Hans-Joachim Amann*

Grafik	6
Anleitung	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9



Hallo, Game-Boy-Freaks! Die News bilden in jeder Ausgabe den Abschluß der Game-Boy-Corner, und ich informiere Euch hier über alles aktuelle, wie Hardwareerscheinungen oder Softwareankündigungen. Eine Top Five der beliebtesten Spiele soll ebenfalls regelmäßig erscheinen. Alles was ich dafür brauche, sind Eure Top Fives. Schreibt sie auf eine Postkarte, schickt sie nach Eschwege, und mit etwas Glück könnt Ihr bei der Schnippelchen-Verlosung einen CD-Player gewinnen. Na, ist das ein Wort? Diesen Monat müßt Ihr Euch allerdings noch mit meinen persönlichen Favoriten „begnügen". Doch nun zu den „interessanteren Dingen des Lebens"!

TOP FIVE

1. Parodius
2. F-1 Race
3. Burai Fighter Deluxe
4. R-Type
5. Loopz



Gut für vier Spieler . . .

Wer sich bisher darüber geärgert hat, daß er maximal mit einem Freund zokken konnte, der kann dies ab sofort auch mit dreien tun. Dafür sorgt der Vier-Spieler-Adapter von NINTENDO. Manche Händler verkaufen diesen einzeln für ca. 60 DM. Wer günstiger wegkommen möchte, der sollte den Test zu F-1 RACE lesen!

Ziemlich sicher werdet Ihr in der kommenden Ausgabe die Tests zu BUBBLE BOBBLE (sehr gute Umsetzung!), HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING und DRAGON'S LAIR - THE LEGEND nachlesen können. Des weiteren findet Ihr vielleicht die Kritiken zu KUNG FU MASTER, IN YOUR FACE (Basketball), CYRAID, MARU'S MISSION, NINJA BOY UND SOLOMON'S KEY. Laßt Euch überraschen!

Tschüs, Euer

A-Man



Horten Horten Horten

Großer Software-Markt



Omnicron Conspiracy
Das klassische Adventure-Spiel von Mirrorsoft! Entlarven Sie als Captain Powers einen intergalaktischen Drogenring!



Moonwalker
Wandeln Sie mit Michael Jackson auf den Spuren des Moonwalkers!



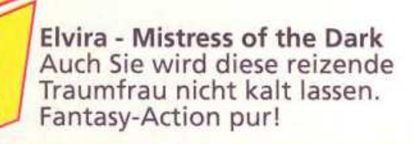
Lemmings
Die Lemminge kommen! 140 Level voller Spielspaß und kniffliger Aufgaben.



First Contact
First Contact entführt Sie in ein Abenteuer von Zeit und Raum. Ein Action- und Strategiespiel der Sonderklasse von Microprose!



3-D Helicopter
Diese 3-D Helicopter-Flugsimulation von Sierra läßt dem erfahrenen Piloten nichts zu wünschen übrig!



Die Ralf-Glau-Edition
Hanse - Vermeer - Yuppi`s Revenge. Drei Namen - drei Wirtschaftssimulationen, die für sich sprechen!

Elvira - Mistress of the Dark
Auch Sie wird diese reizende Traumfrau nicht kalt lassen. Fantasy-Action pur!





Domination
Das Top-Action und Strategie-Spiel von Micropartner!



Jack Nicklaus Golf
Die Golfsimulation in Perfektion, herausgegeben von Accolade - vorgeführt von Jack Nicklaus!



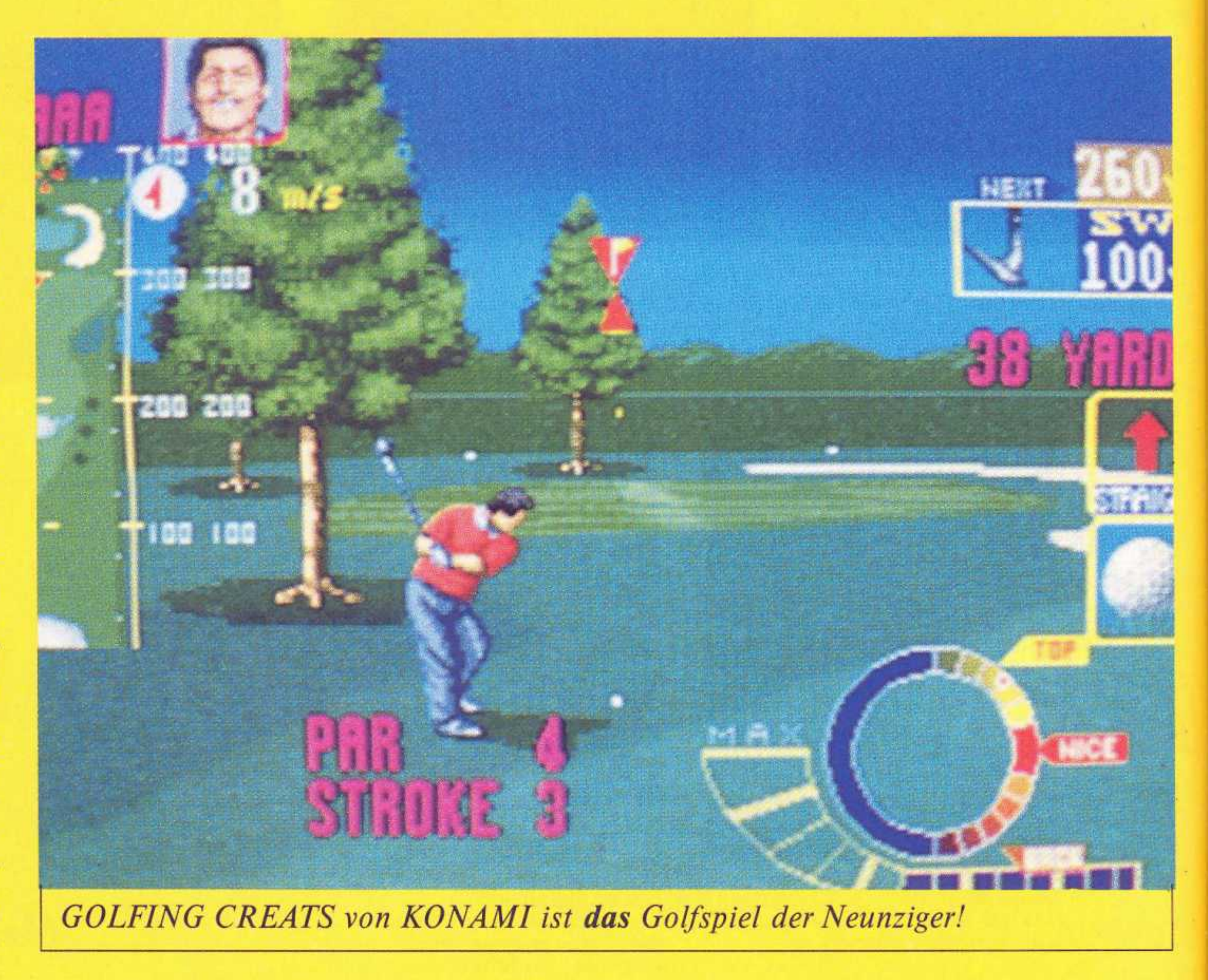
Teuflisch gute Spiele in der

SPIELHALLE ASM

Hallo Freaks! Des Lebens schwere Schicksalsschläge machen selbst vor der ASM nicht halt. Nicht genug damit, daß ich in der letzten Ausgabe noch immer keinen Test des lang angekündigten GOLFING GREATS vorweisen konnte, flog zusätzlich das Vorwort aufgrund kurzfristig eingetretenen Platzmangels raus, so daß ich mich nicht mehr für den fehlerhaft verschobenen Text aus der Ausgabe vier entschuldigen konnte. Wollen wir hoffen, daß der Fehlerteufel und seine Kollegen diesmal gnädig gestimmt sind, denn diesmal gibt's endlich den Test von GOLFING GREATS! Das Warten hat sich gelohnt: So ein Golfspiel hat die Welt noch nicht gesehen!

MICHAEL SUCK

Eigentlich muß man ja den Test eines solchen Superspiels bis zum Ende des Textes herauszögern, doch da ich nun Euch und auch mir den Mund schon seit einigen Ausgaben wässrig gemacht habe, will ich Euch erst gar nicht länger warten lassen, sondern sofort zur Sache kommen. Bereits in den späten Januartagen, bei einem Besuch der IMA in Frankfurt, haben mich die ersten Bilder der Vorführversion von GOLFING GREATS beeindruckt. Von KONAMI ist man ja in puncto Qualität einiges gewohnt, doch war die Verblüffung groß, bei einer Golfsimulation spektakuläre Programmroutinen und Hardware zu entdecken, mit denen man eher den tollsten Flugsimulator der nächsten fünf Jahre hätte produzieren können. So gibt es eine Fülle von Kameraperspektiven, die jede einzelne der 18 Bahnen in verschiedenen Drehungen und Wendungen überfliegt und schließlich zum Abschlagpunkt herunterzoomt. Wird der Ball geschlagen, wird seine Flugbahn quasi von einer hinterherfliegenden Ka-



GOLFING CREATS von KONAMI ist ***das*** *Golfspiel der Neunziger!*

mera verfolgt, dazu abwechselnd von der Seite und in einem Rundschwenk eingefangen. Und das mit einer wahnsinnigen Geschwindigkeit! Alle Details der liebevoll gestylten Bahnen, alle Bäume, Büsche, die spiegelnden Wolken in den Seen, Bunker und Blumenfelder werden superschnell, flüssig gescrollt, animiert und sind beim Näherzoomen kaum gröber gerastert. Und dabei ist das Programm während des Spielgeschehens noch gebremst! Wie schnell der Spezialchips tatsächlich die Grafik wirbeln lassen kann, zeigt der Vorspann des Spieldemos, in dem die Fahne am Loch noch viermal schneller angefahren wird. Mit dieser Technik werden wir wohl in Zukunft noch ein paar tolle Spiele bestaunen können!

Doch neben der ganzen Technik dürfen wir natürlich die spielerischen Momente rund um den gekerbten Ball nicht einfach links liegenlassen. Golfing Greats bietet da natürlich alles, was das Golferherz begehrt: Einen Parcours mit 18 Bahnen, Schläger ohne Ende, dazu ein ausgefuchstes System für die Kraftbestimmng und Güte des Schlages. Dabei rast ein kleiner Cursor auf einem segmentierten Kreis zunächst nach oben und fixiert per Feuerknopf die Schlagstärke. Dann rast er sofort in die andere Richtung und wird nun in den unteren Segmenten gestoppt, um den Schlag gerade, mit Unterschnitt oder Top-Spin auszuführen. Das Programm gibt dem Spieler eine Menge Informationen über die verbleibende Strecke, die Lage des Balles (Fairwaiy, Rough, Heavy Rough, Bunker), die Windrichtung und Stärke, gibt zudem einen Schlägertip und stellt die Spielfigur von vorn weg in die ungefähre Richtung der Fahne. Die Feineinstellung und der „Stance", der Links-Rechts-Schnitt, obliegen selbstverständlich dem Spieler. Weitere Features: Bis zu vier Spieler im Matchplay (Punktgewinn pro Loch) oder Strokeplay (Gesamtschlagzahl), Auswahl eines Charakters, der bestimmte Spielstärken hat (Kraft für weite Schläge, sicherer Putter u.a.); dazu eine abspeichernde Highscoreliste.

Für den Einwurf einer Mark gibt's die Spielberechtigung für zwei Bahnen, wobei für Schläge unter Par (unter der vorgegebenen Schlagzahl für die jeweilige Bahn) je eine weitere Bahn gutgeschrieben und für das Einlochen über Par abgezogen wird. Das klingt nach leichtem Spiel, ist es aber nicht, denn die Grüns von Golfing Greats sind verdammt schnell, das Putten somit ein Geduldsspiel; mithin sorgen auch die zum Teil extremen Windverhältnisse und der



Saurier-Panik in dem rasanten Ballerspiel STRIKEFORCE von MIDWAY.

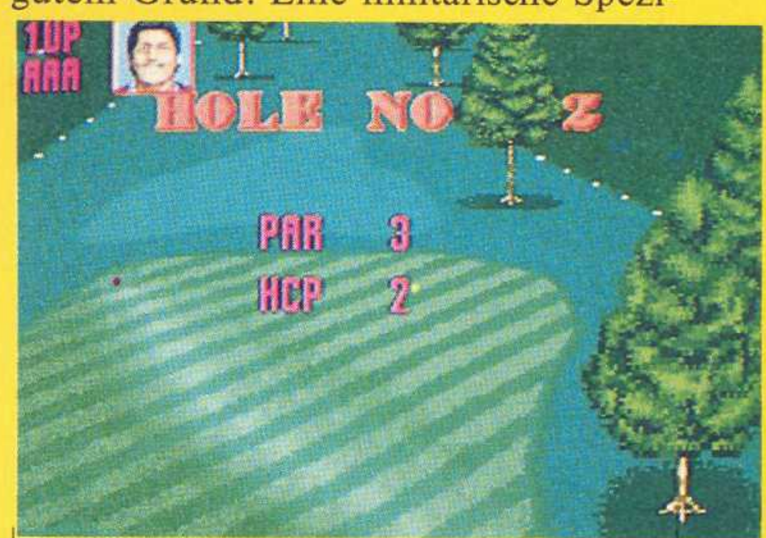
schwierige Parcour der Bahnen zehn bis 18 für gewaltige Erschwernis. Wer jedoch ein bißchen Interesse für Golf hegt und sich an den tollen Blickwinkeln und Effekten kaum sattsehen kann, bekommt mit Golfing Greats ein spielerisches, grafisches und programmtechnisches Meisterwerk, das für frischen Wind im Coin-op-Bereich sorgt!

Nach soviel Superlativen kehren wir jedoch beileibe nicht in den „grauen" TV-Spiel-Alltag zurück, sondern begegnen bei BLACK HEART wieder einmal dem japanischen Hersteller UPL, bekannt als Produzent ausgefallener und hochmotivierender Ballerspiele (*Aero Blaster, Atomic Robo Kid*). UPL läßt seinen Helden dieses Mal auf einen Drachen steigen, damit die Geliebte aus den Fängen eines bösen Zauberers gerettet werden kann. Die Story klingt natürlich schon etwas ausgeleiert, doch schon die toll gezeichneten Level-Zwischenbilder geben dem Ganzen etwas Atmosphäre.

Die „ausgefallenen" Elemente von Black Heart begegnen dem Spieler sodann in Form der phantasievollen Grafik, die nicht nur hübsche Staffage ist, sondern durchaus ihr – zuweilen gefährliches – Eigenleben hat. Wenn die süß dreinblickenden Bäume ganz plötzlich nach oben hüpfen und den Drachen zerschmettern, ist's mit dem Lachen vorbei. Wenn dann noch spitze Eisenzäune nach unten oder oben fallen, dazu die seltsamsten Fantasiewesen in Geschwadern auf dem Screen herumballern, geht die schöne Ballerhektik los. Natürlich gibt es Hilfen für den wackeren Recken: Abgeschossene Gegner hinterlassen Goldmünzen, für deren zehn ein Extraleben gewährt wird. Ferner können kleine Elfen aufgesammelt werden, die als „Waffendrohnen" mit dem Drachen herumfliegen und -ballern. Als weitere Extrawaffe fungiert, wie könnte es bei einem Drachen auch anders sein, ein Feuerstoß, mit dem aber sparsam umgegangen werden muß.

Black Heart ist sicherlich nicht das neue Mega-Shoot-em-up seit *R-Type*, aber außer dem recht gleichförmigen Verlauf der Levels kann das Spiel doch mit einigen Besonderheiten aufmachen, die es über den normalen Standard deutlich herausheben. Zudem ist es hochgradig spielbar, perfekt durchgestylt und besitzt den besten Automatensound seit langem. Die schönen, sehr romantischen Stücke solltet Ihr gehört haben!

Ebenso lautstark geht's bei THUNDERZONE von DATA EAST zu. Und das mit gutem Grund: Eine militärische Spezi-



Ein wunderschönes Panorama; Die schnellen Grüns von GOLFING GREAT

Düster, düster geht's zu bei BLACK HEART von UPL. Viele Monster und der fiese Obermotz (Bild) sorgen für Action.

aleinheit, bestehend aus Soldaten der verschiedensten Nationen, erhält Spezialaufträge im Konfliktherd Persischer Golf. Ob dabei der echte Golfkrieg Pate gestanden hat, darf spekuliert, kann jedoch nicht mit Sicherheit gesagt werden. Denn die Aufträge, die die knochenharten Jungs erhalten, sind 'ne Spur kleiner als die Eroberung eines Landes. So müssen Geiseln befreit und Munitionslager vernichtet werden, während hunderte von feindlichen Söldnern mit Bazookas, Mgs, Hubschrauber, Geschützen, Gewehren, Handgranaten und was weiß ich noch alles auf die Helden losgehen, die sich mit den exakt gleichen Waffen wehren können, indem sie getöteten Feinden diese abnehmen.

Bei all dem Kanonendonner ist es erklärlich, mit welchem Geräuschorkan Thunderzone arbeitet, doch bietet das Spiel darüber hinaus eine Fülle von hervorragenden Sounds mit tollen Instrumenten, allen voran die supergut gesampelte E-Gitarre, die so richtig schräg verdreht wird. Aufwendig sind auch Grafik und Animation, die aus diesem Actionspiel eine wahre Grafikorgie machen. Farbenfrohe Backgrounds mit abwechslungsreichen, selbstredend orientalischen Motiven sind die Kulisse für teils riesige Sprites, die mit Leichtigkeit über den Screen bewegt werden. Wer Spannung à la Schwarzkopf will, kann sich bei Thunderzone zweifellos die feuchtesten Hände des Monats holen!



Verschwommen, weil zu schnell: THUNDER ZONG von DATA EAST.

Zu guter Letzt wird's wieder ein bissel witzig. MIDWAY, eigentlich ein klassischer Hersteller von Flippern, meldet sich mit STRIKEFORCE zurück im TV-Spielbereich. Zusammengesetzt aus Action und Humor, in Anlehnung und Umkehrung an klassische Spielmotive ist es Midway gelungen, ein überraschend einfaches Spiel zu einem einfach überraschenden Spiel zu machen.

Strikeforce geht dabei zurück auf *Defender*, einem jener goldenen Klassiker, wo jedes Spielkonzept noch richtig frisch war. Bei dem Spiel ging's darum, ein Raumschiff links und rechts scrollend über eine Planetenoberfläche zu steuern, um dort Aliens abzuschießen und Bewohner vom Boden aufzusammeln. Ganz genauso funktioniert Strikeforce, allerdings mit einem kleinen Unterschied: Die kleinen Männchen werden nicht aufgesammelt, sondern abgesetzt! Die kleinen, süßen Typen sorgen nämlich dafür, daß die herumlaufenden Dinosaurier, die mit ihrer Invasion das Universum erobern wollen, auch am Boden vernichtet werden können. Sind alle Saurier auf dem Planeten zerfleddert und bestenfalls die meisten der kleinen Kolonisten wieder aufgesammelt, gibt's Bonuspunkte plus den wahlweisen Flug zum nächsten Planeten. Witzig-makabre Einlagen mit Sauriern, die Menschen in Saurier verwandeln, dazu animierte Kolonisten, die an den Kufen des eigenen Raumschiffes hängen und um sich ballern, runden das Geschehen ab. Einer weiteren Bemerkung bedarf die Grafik: Sie ist in einem ganz seltsamen Stil angelegt, der stark an die ganzen Science-Fiction-Geschichten aus den Siebzigern erinnert.

Auf die Grafik kann jedoch nicht oft geachtet werden, denn Strikeforce ist Hektik in Reinform, bietet massig Sprites, Explosionen und futuristische Extrawaffen und ist ganz einfach: Das beste *Defender*-Remake seit Jahren!

Viel Spaß beim Spielen!

Tel.: 089-4 48 93 89

GAMEBOY

Artikel	Preis
Gamelight	29,00
Magnifier	29,00
Amplifier	29,00
Lightboy	59,00
Tasche	19,00
Koffer	29,00
Protector	39,00
Batman	59,00
Battle Bull	69,00
Bomber Boy	49,00
Boxxle	69,00
Boxxing	69,00
Bubble Bobble	69,00
Bugs Bunny	69,00
Castlevania	69,00
Chase HQ	69,00
Chessmaster	49,00
Contra	69,00
Cyraid	69,00
Dexterity	49,00
Double Dragon	69,00
Dragons Lair	69,00
F 1 Spirit	69,00
Final F. Legend	79,00
Ghostbusters II	69,00
Gremlins 2	69,00
Ikari	69,00
In Your Face	69,00
Ishido	39,00
Klax	49,00
Kung Fu Master	69,00
Lock'n Chase	49,00
Loopz	55,00
Mickey Mouse 2	69,00
Motocross	49,00
Nemesis	59,00
NFL Football	69,00
Ninja Adventure	69,00
Paperboy	49,00
Parodius	69,00
Pipe Dream	49,00
Pinball	39,00
Puzznic	49,00
R-Type	69,00
Rolans Curse	69,00
Side Pocket	69,00
Skate or Die	49,00
Teenage Turtles	49,00
Ultima	79,00
Wrestling	69,00

SEGA MEGA

Artikel	Preis
Joypad	39,00
Arcade Power	119,00
Euroadapter	29,00
Afterburner	109,00
Ambitions of Caesar	119,00
Aleste	99,00
Aeroblaster	99,00
Dick Tracy	89,00
Elemental Master	89,00
Fatal Labyrinth	119,00
Gaiares	99,00
Gynoug	89,00
Hellfire	49,00
Hellraiser	119,00
Insector X	59,00
James Pond	119,00
Joe Montana	99,00
Klax	89,00
Lakers vs. Celtics	109,00
Mickey Mouse	69,00
Midnight Resistance	119,00
Might Magic	99,00
Mystic Hunter	99,00
Nadia	99,00
PGA Tour Golf	119,00
Shadow Dancer	69,00
Super Airwolf	109,00
Super Shinobi	69,00
Stormlord	119,00
Strider	69,00
Thunder Force III	109,00
Valis III	109,00
Vermillion	139,00
Verytex	99,00

GAME GEAR

Artikel	Preis
Chase HQ	69,00
G Loc	69,00
Head Buster	69,00
Kinetic Connection	69,00
Mickey Mouse	79,00
Phantasy Star	79,00
Pop Breaker	69,00
Pro Baseball	69,00
Psychic World	69,00
Super Golf	69,00
Woody Pop	69,00
Wonderboy	69,00

SUPER FAMICOM

ab Lager lieferbar

Actraiser
Augusta Golf
Baseball
Big Run
Darius Twin
Drakkhen
Final Fight
Gradius
Great Battle
Hole in One
Populous
Simcity
Ultraman
u.v.m.

PC ENGINE

1944
Bomberman
Bonze Adventure
Cadash
Devil Crush
Dragon Curse
Dragon Spirit
Dungeon Explorer
Final Match
Formation Soccer
Galaga '88
Hellfire (CD)
Hero Tonma
Jacky Chan
Masters of Monster
Moto Roader II
Mr. Heli
Nectaris
PC Kid
R-Type
Son Son II
Violent Soldiers
Y's III (CD)

PC ENGINE GT

Artikel	Preis
Grundgerät mit 3 Spielen	699,00
Mehrspielerkabel	59,00
Tasche	39,00

AMIGA

Artikel	Preis
Bane of Cosmic Forge	89,00
Bards Tale 3	69,00
Blue Max	75,00
Chuck Rock	59,00
Das Boot	75,00
Elvira	79,00
Fantasy World Dizzy	19,00
Final Whistle	33,00
Great Courts 2	69,00
Killing Cloud	75,00
Larry Triple Pack	109,00
Lemmings	65,00
Monaco GP	59,00
Monkey Island	75,00
Nam	75,00
Panza Kick Boxing	75,00
PGA Tour Golf	69,00
Speedball 2	65,00
SWIV	59,00
Turrican 2	59,00
Wonderland	75,00
Z-Out	59,00
512 KB Erweiterung	99,00

MS-DOS

Artikel	Preis
Bane of Cosmic Forge	89,00
Death Knights of Krynn	75,00
Elite Plus	89,00
Eye of the Beholder	75,00
Genghis Khan	95,00
Larry Triple Pack	109,00
Life & Death 2	75,00
Links (VGA)	89,00
Links Courses	39,00
Monkey Island (VGA)	89,00
Nam	89,00
Red Baron (VGA)	89,00
Silent Service 2	89,00
Sim Arch 1	39,00
Sim Arch 2	39,00
Simearth (kompl. dt.)	99,00
Space Quest 4 (VGA)	89,00
Spellcasting 101	69,00
Ultima 6	89,00
Wing Commander	89,00
Soundblaster	399,00

Alle Preise inkl. MWSt. Versand nur per Nachnahme. Irrtum, Änderung, Liefermöglichkeit vorbehalten.

MÜNCHEN-FRANKFURT-STUTTGART-BREMEN-AUGSBURG-ROSENHEIM-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MOERS-MÜHLDORF-ÖSTERREICH



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Ladenverkauf und Versand in:

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

6000 Frankfurt 1 · Taunusstr. 52-60
Tel.: 069-23 76 37

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44/Hillmannpl.
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz/Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 33 99

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A—6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

Händleranfragen erwünscht!

Allmonatlich erscheint sie auf Seite 3 der ASM: Die Space Rat. Jeder von Euch hat sie bemerkt, findet sie mehr oder weniger witzig. Aber wer von Euch hat den kleinen Kerl schon mal leibhaftig gesehen? Auch die ASM verkehrte mit dem außerirdischen Nager nur brieflich, wobei sich der Postweg von einer Galaxie in die andere stets als problemlos erwies. Aber man macht sich ja doch so seine Gedanken. Wer weiß, vielleicht gibt es dieses Zotteltier aus dem Weltraum gar nicht wirklich. Vielleicht hat sich nur mal wieder irgendein Comic-Zeichner erdreistet, eine Figur zu erfinden, um sich die Taschen voll zu machen?

ASM wollte es genau wissen. Ich machte mich also diesmal in der Funktion eines Detektivs auf den Weg, den Langzahn zu suchen. Und was glaubt Ihr wohl, was ich nach eingehenden Recherchen für Euch herausfand? Ihr werdet's kaum glauben, aber die nächste Galaxie liegt ganz in der Nähe von München. Dort nämlich wurden die Spuren der bisher sehr mysteriösen Ratte immer deutlicher. Von München aus zog sich die „Schnitzeljagd“ dann noch etwa 300 Kilometer kreuz



Auf den Spuren der intergalaktischen Ratte

Haufenweise Replikanten ▶

und quer durch Bayern, dann endlich fand ich sie in der schön gelegenen Stadt Coburg. Dort hält sich das Zotteltier seit Jahren unter Bergen von Plüsch und Samt in einer Spielzeugfabrik versteckt.

Nach langem Bitten und eingehenden Beweisen, daß ich wirklich zum ASM-Team gehöre, ließ man mich vor, um erstmalig in der Weltgeschichte ein Interview mit diesem spektakulären Außerirdischen zu führen:

Sandra: Hallo, Space Rat! Schön, Dich nach so langer Zeit einmal persönlich kennenzulernen!

Space Rat: Klar, freue mich auch echt intergalaktisch! Wie geht's den ASM-Lesern?

Sandra: Gut, soweit ich das überblicken kann. Aber sag' mal, warum hast Du Dich bisher immer versteckt?

Space Rat: Das ist vielleicht 'ne Frage! Hast Du Dir denn noch nie Alf reingezogen? Der Kollege ist doch das beste Beispiel dafür, daß man sich vor – nichts gegen dich – diesen zweibeinigen Bleichgesichtern hyperobermäßig in acht zu nehmen hat! Aber ich habe mir jetzt einen space-genialen Plan gemacht, wie man die Erdlinge an welche wie uns gewöhnen kann!

Sandra: Und der wäre?

Space Rat: Du hast ja sicher schon gemerkt, daß mein Vermieter 'ne obergeile Spielzeugfabrik besitzt. Da hab' ich mir gedacht, machste mit dem Industriellen einfach 'nen intergalaktischen Deal, und läßt 'ne Masse Replikanten von Dir herstellen. Die ersten Exemplare sind schon mal ganz annehmbar geworden. Die schicke ich zur Probe auf die Amiga-Messe nach Berlin. Wenn das da gut läuft, und die Kids nicht reihenweise vor Schreck ins Koma fallen, verstreue ich so viele davon in ganz Europa, daß ein Außerirdischer ein ganz normaler Anblick sein wird!

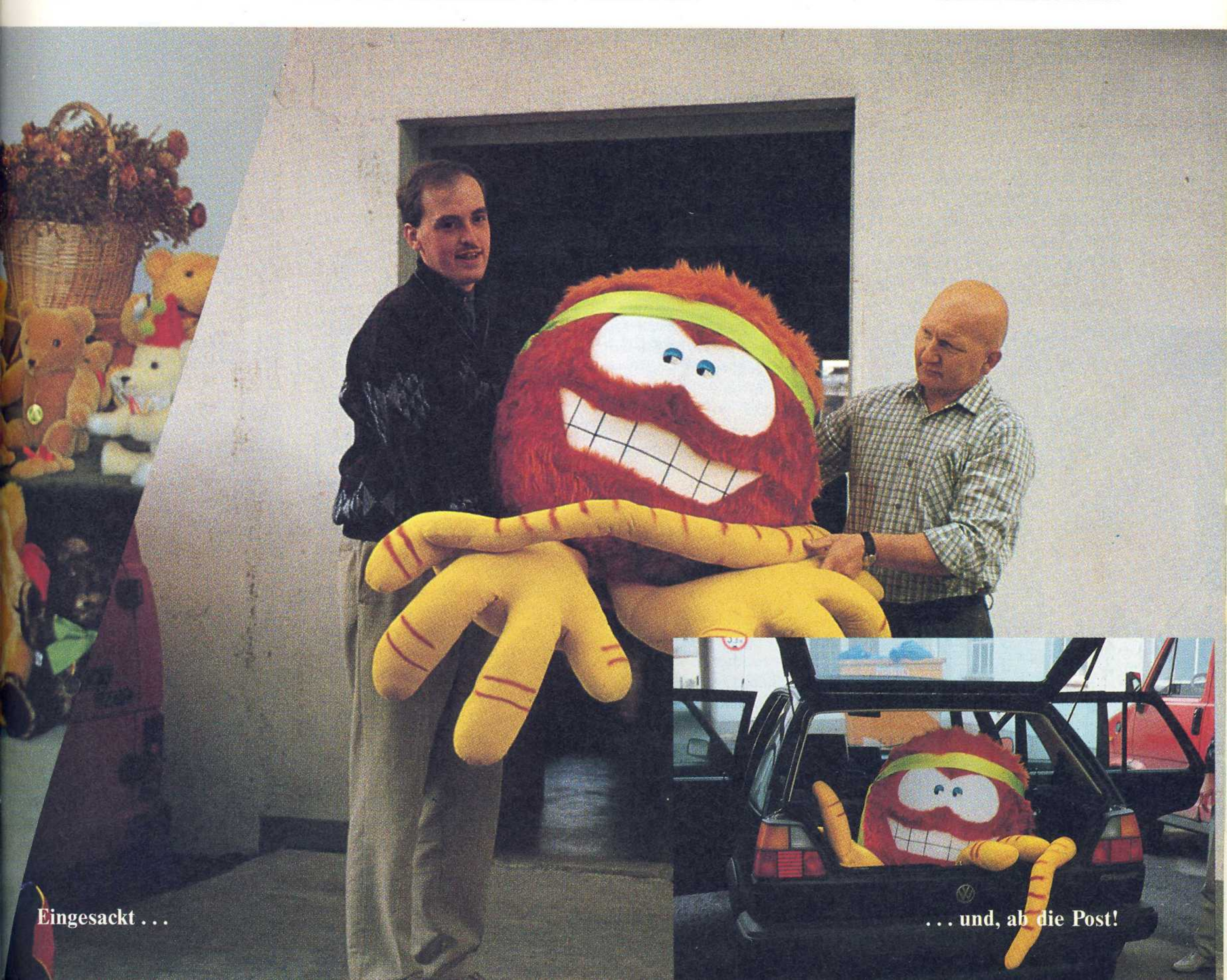
Sandra: Wenn es wirklich so gut laufen sollte, wie Du Dir das denkst, kannst Du uns in absehbarer Zeit ja sogar mal besuchen kommen?

Space Rat: Gute Idee, ich komm' dann mit dem Shuttle. Also, dann bis bald, grüß' meine Fans!

Sandra: Das hast Du hiermit getan, wir freuen uns auf Deinen Besuch!

Das sind doch wirklich tolle Neuigkeiten, oder was meint Ihr? Ich wollte Space Rat natürlich behilflich sein, und fragte deshalb unseren Häuptling, ob es denn nicht möglich sei, sie in der Aktion „Außerirdische – ein ganz normaler Anblick!" zu unterstützen. Nach einigem Hin und Her – selbst die NASA hat ihre Nase da 'reingesteckt – bekam ich das Ja-Wort. Ihr werdet die Replikanten also in Kürze bei uns bestellen können. Alles weitere und wie man sie bekommen kann, erfahrt Ihr in den folgenden Ausgaben der ASM! ■

SANDRA ALTER



Eingesackt ...

... und, ab die Post!

Außer Spesen nichts gewesen –

Für viele Amiga-Freaks standen die Tage vom 25. bis 28. April sicherlich unter einem besonderen Stern. An diesen Tagen fand nämlich die AMIGA-Show statt. Zum dritten Mal insgesamt, aber zum ersten Male im vereinten Berlin (West). Da bekanntlich aller guten Dinge drei sind, versprach man sich einiges von dieser Veranstaltung, von dem aber das Wenigste gehalten wurde – um es einmal vorweg zu nehmen. Lediglich eine winzige Messehalle stand den Ausstellern zur Verfügung, von den „großen" internationalen Softwarehäusern war so gut wie nichts zu sehen. Alles drehte sich mehr oder weniger um den Kommerz. Eine reine Verkaufsmesse! Der Veranstalter AMI-SHOWS zeigte sich beileibe nicht in Bestform. So wurden am Tradetag – nach Aussagen einiger Anwesenden – viele ostdeutsche Händler wieder nach Hause geschickt, weil ihnen der nötige 'Gewerbeschein' (?) fehlte. Aber auch einigen Anbietern wurde der Verkauf von Software, die nicht für den Amiga gedacht war, eingeschränkt. Extrem peinlich, oder etwa nicht?

Wer nach Berlin kam, um sich über Neuerscheinungen internationaler Softwarehäuser, wie Ocean, Psygnosis, Electronic Arts, Accolade, Millenium, U.S. Gold, Titus, Gremlin, Activision und, und, und zu informieren, der schien sicher enttäuscht. Warum? Weil diese Messe diesbezüglich der Kölner nicht im geringsten das Wasser zu reichen vermochte. Lediglich eine Handvoll wichtiger Firmen war vertreten, und das teilweise nur am Donnerstag und Freitag. So hatte **MIRRORSOFT** beispielsweise am Donnerstag zu einer Pressekonferenz im ICC-Gebäude gerufen, wo **Cathy Campos** neue Titel vorstellte. Weit mehr als ein Dutzend Programme sind für das laufende Jahr geplant. Am interessantesten dürfte wohl **FALCON MARK 2** - auch Falcon 3.0 genannt – sein, das nicht vor Sommer '91 für PC und Kompatible erscheinen wird. Neu an dieser hoffentlich ultimativen Flugsimulation werden drei Krisengebiete sein, deren natürliche Begebenheiten in das Programm implemeniert werden. Des weiteren gibt es drei verschiedene Spielmodi: Instant Action, Fighter Weapons School und Campaign. Im letzteren Modus muß die Kontrolle über ein Schwadron von sechzehn F-16 übernommen werden. Wir sind gespannt, vor allem darauf, wie lange es dauern wird, bis die Amiga-Fassung uns erreichen wird.

Der Gewinner unserer Riesen-Space-Rat.

Ein weiteres Schmankerl für Flugifreunde verbirgt sich hinter **AVENGER A-10**. Bei dieser Simulation übernimmt der Spieler Kontrolle über das „Warzenschwein" - die A-10. Bis Weihnachten müssen sich Amiganer aber mindestens noch gedulden. Lange wartet man schon darauf, diesen Sommer soll es endlich kommen: **TV SPORTS BASEBALL**. Vielleicht erinnert Ihr Euch an unser Preview im letzten Jahr, das bei uns nicht so toll ankam. Aber ich gehe einmal davon aus, daß bei der Endversion vielerlei geändert sein wird. Auch PC-Freunde können sich neben den Amiga-Usern freuen, STler müssen noch Geduld walten lassen.

Sportfreunde aufgepaßt: **ROLLERBABES**, eine Sportkombination zwischen Roller Derby, Hockey, Wrestling, Boxing . . ., deren Athleten Damen sind, soll ebenfalls rechtzeitig zum Urlaub (?) über Eure Screens flakkern. Systeme: PC und Amiga. *The Way of the Exploding Fist II*-like präsentiert sich **FIRST SAMURAI**. Viele verschiedene Bewegungen, Acht-Wege-Scrolling, animierte Backgrounds und vieles mehr sollen aus diesem Programm ein neues Adventure-Karate-Kult-Game werden lassen. Voraussichtlicher Veröffentlichungstermin: Herbst diesen Jahres für alle gängigen 16bitter.

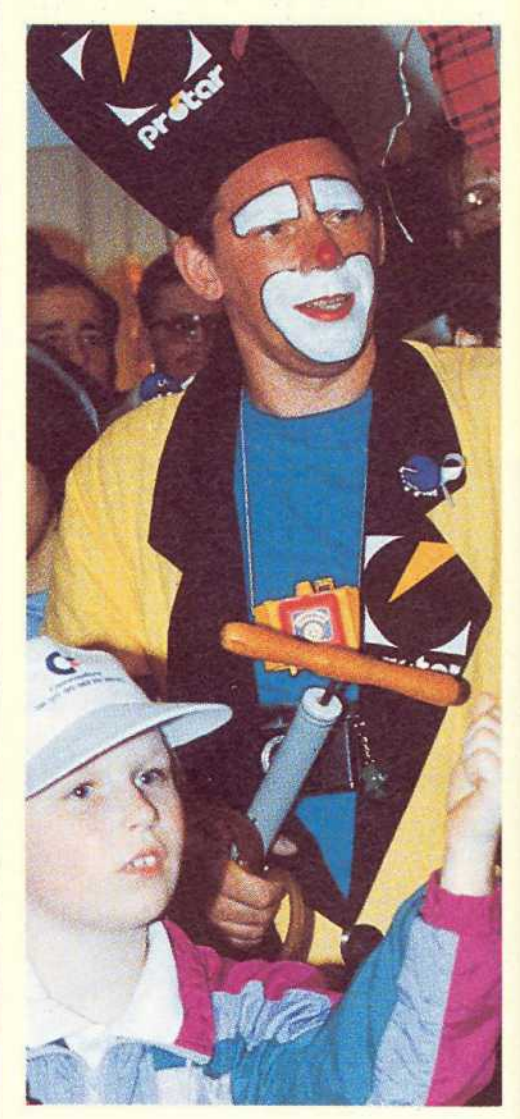
Turtles, Turtles und nochmals Turtles! Mirrorsoft scheint aus diesem Fieber überhaupt nicht mehr herauszukommen, denn der zweite Teil ist bereits in der Programmierung. Spätestens auf dem Gabentisch sollen die grünen, häßlichen, pizzaverschlingenden Viecher wieder losmetzeln.

Wenn man den Worten Mirrorsofts Glauben schenken darf, so soll noch in diesem Frühling **DUNGEON MASTER** für den PC erscheinen. Es würde auch Zeit, gibt es die ST-Ur-Version bereits seit über drei Jahren. Lassen wir uns überraschen, denn auch diesem Game eilte eine ewige Ankündigungsliste voraus. . .

Für den kleinen Geldbeutel bringt Mirrorsoft unter dem Label Mirror Image viele ältere Games intervallweise für ca. 30 DM heraus. Unter diesen Spielen sind Klassiker wie Carrier Command, TV Sports Football und Xenon 2.

Weitere Full-Price-Ankündigungen für dieses Jahr: **DROP SOLDIER, DUSTER, ROBOZONE, FIRE AND ICE, CISCO HEAT, MEGA-lo-MANIA, LEGEND, DEVIOUS DESIGNS, RED PHOENIX, REACH FOR THE SKIES** und **J.R.R. TOLKIEN'S RIDERS OF ROHAN**. Näheres, wenn es soweit ist!

Wer Donnerstag und Freitag die Messe besuchte, der konnte am **RUSHWARE**-Stand **David Bishop** und **Andrew Wright** von **VIR-**





Cathy Campos von Mirrorsoft



Software 2000 (o.); Rainbow Arts (u.)



oder: „Der Flop des Monats"

GIN GAMES antreffen. Stolz war man dort auf **147 3D SNOOKER,** das allen Fans und Besitzern von 16bittern ab September den Weg ins Billard-Caf ersparen wird. Ein erstes Demo sah vielversprechend aus.

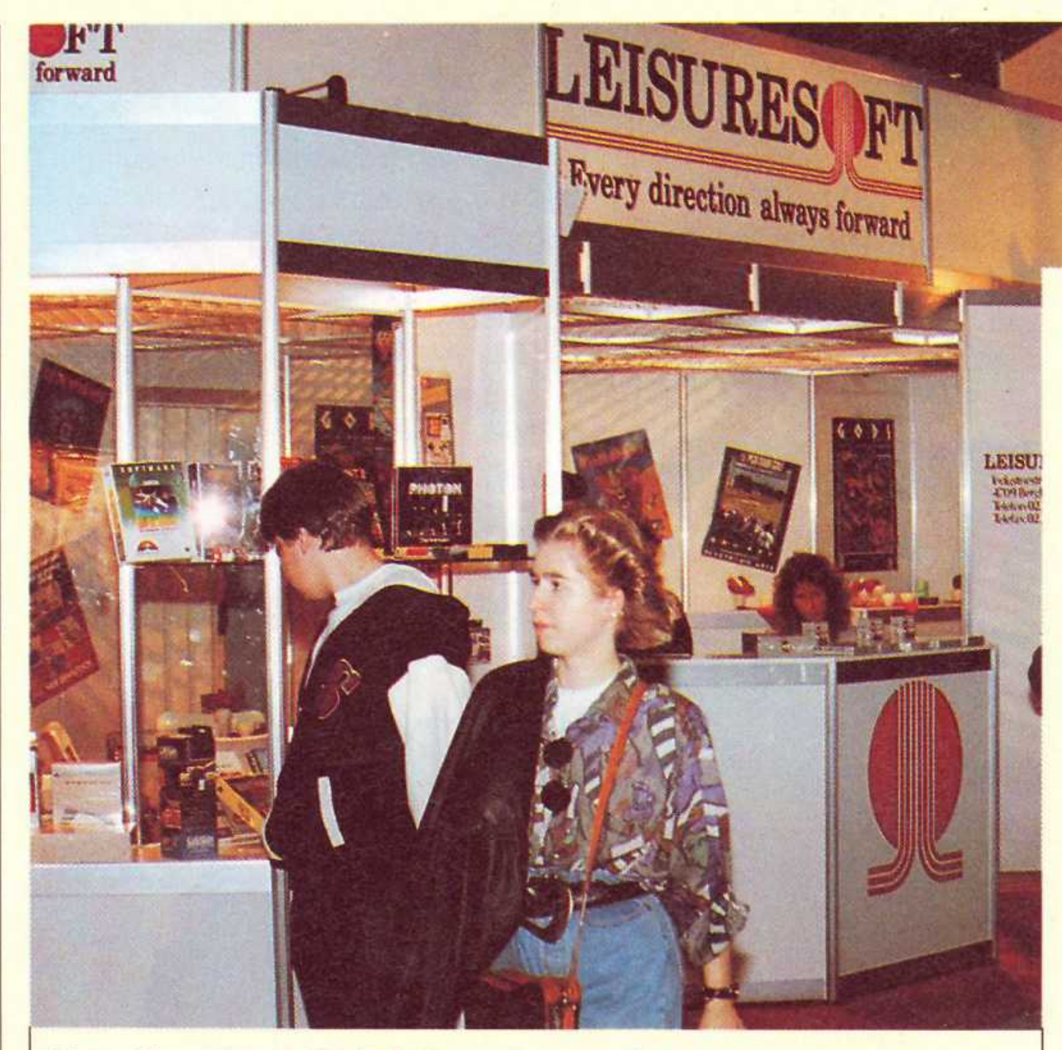
SHUTTLE - THE SIMULATOR führt den erfahrenen F-16-Piloten in die 'unendlichen Weiten' unseres Universums und zwar als Besatzungsmitglied eines Space Shuttles. Vielzählige Missionen werden auf PC, ST und Amiga gegen Ende des Jahres für Abwechslung sorgen.

Mord, Folter, Korruption und der Nettigkeiten mehr bringt **FLOOR 13** mit sich, das passend zum Fest der Liebe zu erwerben sein soll. Es handelt sich hierbei um ein Strategiespiel von PSI Software, die man bereits von *Conflict* her kennt. Geplante Systeme: ST, Amiga, PC.

Für **Infocom-** und **Magnetic-Scrolls**-Fans hat Virgin ein besonderes Schmankerl auf Lager: **Zork II, Zork III, Enchanter, Sorcerer** und **Deadline**, allesamt bekannte Infocom-Titel, werden für ca. 30 DM angeboten. Eine Sammlung mit **Fish, Corruption** und **The Guild of Thieves** für sage und schreibe 100 DM ist ebenfalls kein schlechtes Schnäppchen und wie die Infocom-Titel für PC, Amiga und ST erhältlich.

STARBYTE goes Virgin! Den weltweiten Vertrieb der (meisten) Produkte der Bochumer übernimmt nun Virgin Games! Hoffen wir, daß dieser Deal länger hält als der mit Ocean.

„Big Ash" Taylor, der „oberste" Boß von **LEISURESOFT** ließ verlauten: „Alle CD-ROM-Titel werden für den PC von uns vertrieben!". Ebenfalls bietet er in der Reihe **TECHNO PLUS** ein **STARTER KIT** an, das ein CD-ROM incl. Karte, Verbindungskabel und vier Programme enthält. Sicher dabeisein wird *World Atlas* und *Reference Library*. Beide Programme kosten einzeln je 349 DM. Da scheint einem der Preis von einem lockeren Braunen doch geradezu geschenkt, nicht wahr? Gerüchten zufolge könnte der Veröffentlichungstermin schon im Juli liegen, man sollte aber lieber mit September rechnen.



Tolle News bzgl. CD-ROM am Leisure-Stand. Leider nur für den PC.



ASM-DJ: Klaus Trafford

PRISM LEISURE wartet mit einem besonderen Bonbon auf: Software en masse zu Tiefstpreisen! Klassiker wie *Football Manager, International Karate, Star-Ray, Deflektor* und viele mehr werden für 10 bis 30 Märker auf PC, ST und Amiga angeboten.

Das war's, was von internationalen Softwarehäusern vorgestellt wurde. **UBI SOFT** war zwar ebenfalls - mit eigenem Stand! - vertreten, konnte aber nichts neues präsentieren. Anders am **SOFTWARE 2000**-Tower, denn hier wurden erste Teile von **KATHEDRALE** gezeigt, einem Text-Grafik-Adventure, das wie **JONATHAN** (Grafik-Adventure) im Juli erscheinen soll. Unser „Neuer", in Insiderkreisen Klaus Trafford genannt, war von beiden Programmen sichtlich angetan. Das läßt doch einiges erwarten. Ein ganz heißes Eisen haben die Jungs aus Plön auch noch im Feuer. Erscheinen wird dieses im Herbst, mehr verrate ich Euch noch nicht!

Gute Nachrichten für alle *Turrican*-Fans vermochte **RAINBOW ARTS** bekanntzugeben: **TURRICAN** kommt für das Sega Mega Drive, für die PC Engine und für den Game Boy in der zweiten Jahreshälfte. Die Konvertierungen nimmt übrigens nicht Rainbow Arts sondern **ACCOLADE** in die Hände. Ebenfalls für das 16bit Sega Teil wird es Anfang 1992 **TURRICAN II** geben. Hierfür wurde *Factor 5* beauftragt. Game-Boy- und PC-Engine-Versionen sollen folgen. Nun aber eine ganz heiße Message für NES-Besitzer: Es wird eine Mischung aus beiden Teilen Turricans für diese Konsole geben! Arbeitstitel: **SUPER TURRICAN**!

Eine mit schwarzen Humor gespickte Handelssimulation soll Ende Juni auf den Markt kommen. **MAD TV - LIEBE, GELD UND EINSCHALTQUOTEN** soll sich angenehm von der Masse der Wirtschaftssimulationen abheben sowie abwechslungsreiche Handlung, witzige Grafiken und tolle Sounds für einen Spieler bieten.

Auch wenn man es für kaum möglich hält, aber das war in der Tat alles, was man als einigermaßen interessant und neu betiteln kann. Es war beileibe nicht viel los in Berlin und zu Köln kein Vergleich. Der Osten, von dem man sich viel Versprach, ist anscheinend noch nicht soweit oder das nötige Geld ist nicht vorhanden.

Der Termin der gesamten Veranstaltung wurde auch recht ungünstig gesteckt, war doch gerade einmal die Show in London zu Ende, so daß viele Engländer sicherlich keine Lust und keinen Nerv mehr hatten, auf einer weiteren Show präsent zu sein. Des weiteren versprach man sich bereits im Vorfeld nicht allzuviel von Berlin. Eine Amiga-Messe im Jahr genügt, und ganz ehrlich - unter uns: Wäre es nicht besser, wenn sämtliche Systeme vertreten wären? Sicherlich würde der Reiz der gesamten Show dadurch steigen, und auch in Berlin wäre sie weitaus interessanter ausgefallen, so bleibt sie nur ein Schatten Kölns.

ASM war übrigens auch wieder mit einem Stand vertreten, der bei den Verlosungen beinahe zum Einsturz gebracht wurde. Nach der Messe erreichten uns täglich Anrufe wegen den Plüschtier-Space Rats. Hier nochmals: Ihr könnt die Dinger nachbestellen. Kostenpunkt: 40 lächerliche Märkerchen!

Fazit: ASM machte zwei Reisen nach Berlin - die erste und die letzte...

HANS-JOACHIM AMANN

HITLINE IM JUNI

1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15. 6. 1991 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort: „HITLINE“ 3440 Eschwege

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade wird im Auftrag des AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom renommierten Hause MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel“ von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.

(Erhebungszeitraum für ASM 6/91: 1. 3.–31. 3. 1991. Ermittelt von: media control, *Baden-Baden)*

BESTSELLER

Endlich ist es soweit! ASM präsentiert eine Games-Verkaufs-Hitparade, die durch MEDIA CONTROL, Baden-Baden, erstellt wurde. Durch das bekannt ausgeklügelte System des erfahrenen Hauses ist es nun möglich, eine „echte“ Hitliste zu veröffentlichen. Der Exklusiv-Vertrag zwischen ASM und MEDIA CONTROL gewährleistet, daß wir Monat für Monat quasi „geeichte“ Zahlen präsentieren können. Anmerkung: Fragebögen über Abverkäufe gehen an 200 verschiedene Einzelhändler. Die Auswertung wird nach bewährtem Muster (siehe auch ZDF-Hitparade!) durchgeführt. Wir haben somit als erstes Software-Fachmagazin eine Hitliste, die auf „wahren“ Zahlen beruht ...



Seit '91 leider nicht mehr dabei – unser britischer Leser Scharlach Holmes (24, Dauer-Leser, nicht geimpft), der beim 98. Versuch, die ASM unter Wasser rückwärts zu lesen, während eine Damenkapelle (12 an der Zahl, Blechbläser, unbekleidet, nicht im Bild) saltoschlagend La Paloma spielt und gleichzeitig Heiner Geissler die Sockenhalter von Helmut K. aus L., jetzt wohnhaft in B., ... ins Veltins-Buch der Rekorde zu kommen, sich einen chronischen Seiten-Umbruch zuzog.

(Foto: PC-EGAl)

Top 10 C64

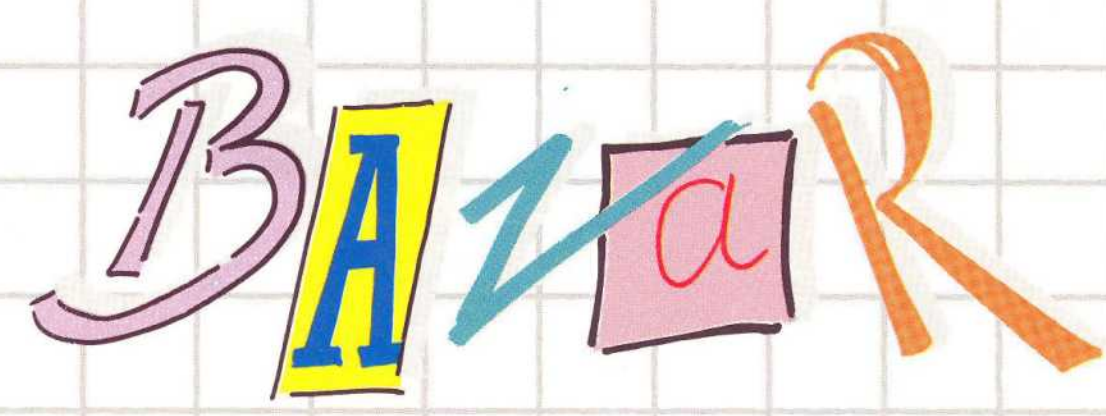
Titel	Hersteller
1. Glücksrad	GameTek/IJE
2. Turrican II	Rainbow Arts
3. Lotus Esprit Turbo Challenge	Gremlin
4. Dino Wars	Magic Bytes
5. Challengers	Ubi-Soft
6. Pirates!	MicroProse
7. Dick Tracy	Titus
8. Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works
9. Kick Off II	Anco
10. Gremlins II	Elite

Top 10 Amiga/ST

Titel	Hersteller
1. Lemmings	Psygnosis
2. Glücksrad	GameTeK/IJE
3. Turrican II	Rainbow Arts
4. Elvira – Mistress of the Dark	Accolade
5. M 1 Tank Platoon	MicroProse
6. PowerMonger	Electronic Arts
7. Pirates!	MicroProse
8. Wolfpack	Image Works
9. Cadaver	Image Works
10. MIG-29 Fulcrum	Domark

Top 10 MS-DOS

Titel	Hersteller
1. Sim Earth	Ocean
2. Wing Commander	Origin/Mindscape
3. Sim City & Populous	Infogrames
4. Silent Service II	MicroProse
5. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm
6. MIG-29-Fulcrum	Domark
7. Pirates!	MicroProse
8. Ultima VI	Origin
9. Leisure Suit Larry 3	Sierra On-Line
10. Railroad Tycoon	MicroProse





Deckel auf – Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugepufferte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,–**

Bestellnummer: M 100

Ihr habt keine Ratte im Haus? Kein Problem, wir schicken Euch eine!
Unser Hit-Stern-Maskottchen „Space Rat" für



nur **40,–**

(Größe 18 cm)

Bestellnummer: M 500

Zocken wie in der Spielhalle könnt Ihr nun mit dem MULTIFUNCTION JOYSTICK! Joyboard mit einstellbarem Autofeuer, integrierten Paddles u.v.a.m.. Beste Microschalter-Qualität. Für Atari, ST, Amiga, C-64.

39,95

Bestellnummer: M 200



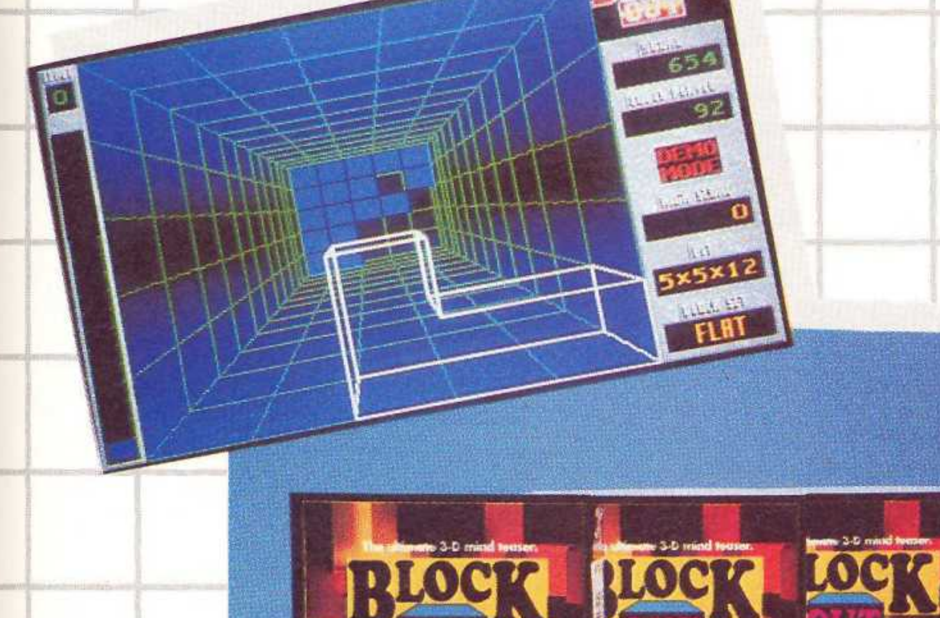


Irres Fliegen – tolles Angebot: Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disc JAPAN bei ASM für

49,95

Bestellnummer: M 300

(nur für Amiga erhältlich)

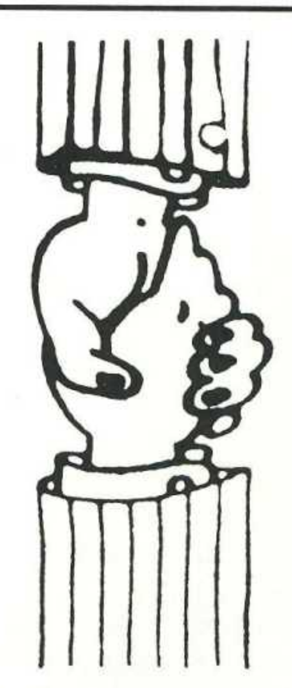


BLOCK OUT – den „3 D-Tetris"-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST.
Der Preis:

49,95

Bestellnummer M 400

Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.



Biete Software

A500 contact for topstuff Dimple of Energy, James Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz. Energy the nr. 1 for the latest hot modemimports. Forget the other checks, write to James Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz.

Verk. CPC-Kassetten 1 Kassette 5 DM, ab 10 4,60 DM u. ab 25 4 DM. Verk. insgesamt 60 Kassetten. Stefan Müssig, Grabengasse 39, 8763 Klingenberg, Tel: 09372/20157.

Warnung vor B. Roth, Bernhardletterhausstr. 6, 5000 Köln 1. Man schickt das Geld, bekommt aber keine Ware. S Mercer, Lessingstr. 18, 6300 Giessen.

*****AMIGA***** Topaktuelle Software ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige GRATISLISTE ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Verkaufe Atari ST Orig. und PD Software. Schreibt an: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/32, A-1120 Wien, Österreich. Liste kostenlos!

Verkaufe Atari ST Orig. und PD Software. Schreibt an: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/32, A-1120 Wien, Österreich. Liste kostenlos!

Verkaufe Amiga Orig. und PD Software. Info gratis bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/32, A-1120 Wien, Österreich.

Verkaufe Amiga Orig. und PD Software. Info gratis bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/32, A-1120 Wien, Österreich.

**** PC / AT **** Neue IBM/PC kompatible Software abzugeben. Auch deutsche Anleitungen vorhanden. Express-Postversand! Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien anfordern. ** PC **

Amiga 500 * Topgames * 100% virenfrei, topaktuelle Amigasoft, Infodisk unter I. Gronau, Postfach 179, A-1112 Wien oder Wien 73-66-045

C64 Spielegenerator der Spitzenklasse zu verk.! Völlig einfache Bedienung ohne Vorkenntnisse. Ruck zuck ist Ihr eigenes Spiel fertig - daher die ideale Nebenverdienstmöglichkeit für Sie! Disk + Handbuch nur 20,-! Geld/Scheck an: M. Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg.

C-64 Disk originale: Buck Rogers, Ultima 6. Tel: 02324/40740, Holger Riegenstahl, Essener Str. 47, 4320 Hattingen 16

PC-Games. Große Auswahl an neuen Spielen. Broschüre gratis! anfordern. PC Industry, Th. Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.

Amiga The Viola Brothers Amiga Wir programmieren Intros und Demos. Send a blank disk and stamps for demo-disk, write to The Viola Brothers, Stephan Viola, Weberstr. 4, D-4410 Warendorf 2.

Neu und billig! Die Datenbank, die jeder haben muß, mit Lösungswegen, Cheats, Peeks, Pokes uvm. Info gegen 1 DM Porto bei: Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee (only C64)

Verk. Amiga-Orig.: Dragons Lair 40 DM, Heros Quest 50 DM, 688 Sub, Budokan, Starflight, Pool of Radiance je 40 DM, Oil Imp., Fish, Klax, BT I + II je 30 DM, Tel: 06132/58903, Dirk Kuhn, Am Pfingstborn 40, 6501 Heidesheim.

Habe neueste Games für C64!!! z.B. Golden Ace, Turrican 2, Robocop 2, Schreibt an: jan Lütgebüter, Amselweg 10, 5223 Nümbrecht, Tel: 02393/6432. Gratisliste!

***** ACHTUNG SPITZEL ***** Klaus Hartung, Südring 40, 3406 Bovenden 1 ist Rechtsanwalt aus München. Big greets to Ariola Soft Signd Ripper and Mr. Fatal of the Sin. H.Schröder, Emsstr. 37, 4400 Münster 1.

Verkaufe gebrauchte, originale und billige Amige 500 Software. Fordert schnell meine Gratisliste an! Kai Ruth, Bogenstr. 36, 6450 Hanau 11. 1,- Rückporto beilegen. Danke!

PC-Games. Große Auswahl an neuen Spielen - Broschüre gratis! anfordern. PC Industry, Th. Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Verk. ca. 20 orig. Amiga G. z.B. Blasteroids, Ful Metal Planet, Toobin, Freedom, Impossamole, Logo, Line of Fire, Klax, Midnight Resistance, Nard, Pang, Turrican, Legend of Faerghail. Patrick Gronych, Am Schwalbengraben 14, 6333 Braunfels, 06473/1430.

PC-Games. Große Auswahl an neuen Spielen - Broschüre gratis! anfordern. PC Industry, Th. Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Amiga Schweiz Verkaufen billige Soft, sehr neu!! Write to Haemmig Mard, Zuerichstr. 149, CH-8700 Kuesnacht, Tel: 01 910 47 28

Verkaufe ST-Soft. Heiß, billig, schnell! Einzeln + Abos! Für Infodisk schreibe an: M. Surch, Reitistr. 52, CH-8322 Madetswil, Schweiz!!! Fucking greetings to the Emperor!!

Habe topaktuelle und ältere ST-Soft!! Bitte keine Lamer!! Schreibe für Infos an: M. Schurch, Reitistr. 52, CH-8322 Madetswil. Message: I hope they kill Saddam Hussein!!! Bye!!

Verkaufe ST-Soft. Einzeln und Abos. Schreibe für Infos an: M. Schurch, Reitistr. 52, CH-8322 Madetswil. Bin auch am Tausch von Demo-Intro Sources interessiert! Bye!!

– Amiga – Verkaufe Original Tie Break für 40 DM (incl. Verpackung und Anleitung). Timo Hack, Waldstr. 13, 6085 Nauheim. Tel: 06152/64660.

Amiga-Originale!! Liste anfordern gegen 1,- DM Briefmarke Rückporto. Klassiker und nagelneue Software. Mirco Weißbart, Schülerbergstr. 12, 1000 Berlin 20.

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 7/91 erscheint
am 28. Juni 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 8/91 ist der
14. Juni 1991

TERMINE

Atari ST/E: Intro-Maker, Demos, Amiga-Tracker-Module usw. Info-Disk für 2,- DM von: K.-H.Gunkel, Am Mühlengraben 16, 3507 Baunatal.

Schweiz * ST * Schweiz * Suche zuv. Tauschpartner, 100% Antwort. Habe zum Beispiel: Sim City, Power Monger, Indy 3. Schreibt an: Roger Spielmann, Sandbuelstr. 18, CH-8606 Greifensee.

!! AMIGA-AUFGEPASST !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! AMIGA-AUFGEPASST !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

***** AMIGA *** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! *** AMIGA ***

*** Top Amiga Software! *** Topaktuelle Software günstig zu verkaufen. Write to: R. Jadczak, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt, Tel: A/0463/35266 ab 14 Uhr.

Verkaufe ST-Prg. Stck. 30,- DM, 7 Stck. nur 150,- DM. Tel: 02902/59372, Kopieradapter Syncro-Express 50,- DM. Bernd Hinz, Nordhang 21, 4788 Warstein.

Hi Amiga-Freaks! Wollt Ihr kostenlose Infos über die billigste Software (z.B. Abos)? Allerneueste Software zu fairen Preisen bei: F. Wensing, PF 343124, 4426 Vreden.

! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich, Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressenangaben in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Ihr Verständnis

! ACHTUNG !

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

C64 PD-Soft Intro-, Demo-, Message-, Notemaker mit Pics, Tunes und Packer, 20 Disk beidseitig voll für 40,- DM inkl. Porto, nur Vorkasse oder Liste auf Disk für 2 DM RP. R.Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2.

Original Spiele für Atari ST z.B. FM2 UMS Starflight Austerlitz zu verkaufen, Preis nach Vereinbarung. Frank Winkelmann, Rosenring 79, 4690 Herne 2.

Atari ST. 25 Orig. z.B. Invest, Transworld, Sim City, Lemmings, Powermonger, Rings of Medusa, Indy 3, Hard Drivin, Archipelagos, ... An Manuel Barwig, Dorfplatz 6, 8221 Nussdorf!!!

Atari ST: 25 Orig. z.B. Invest, Transworld, Sim Cty, Lemmings, Powermonger, R.o. Medusa, Indy 3, Hard Drivin', Archipelagos, ... An: Manuel Barwig, Dorfplatz 6, 8221 Nußdorf

Demos are good for you! 700 Disks mit Demos: Esion Tracker, Electra, Fishchips Demo, Digis von AbC bis Yello, Module in Massen, We don't want the TLB PDLibrary, 10 Disks 40 DM. P. Buchta, Brehmstr. 17, 8500 Nürnberg 70.

Atari ST & XL Freaks aufgepaßt Verkaufe meine reichhaltige Spielesammlung. M.Gegenfurtner, Kapellenweg 3, 8351 sMariaposching. HOT – HOT – HOT

Energy-Austria Neueste und auch ältere Soft für Deinen Amiga bietet Dir Energy! Schreibe an: James Dillinger, Postfach 40, A-8041 Graz und fordere eine Gratisliste an. Auch Abos!

Remark! Demo-PD! Die erste PD-Serie für Amiga mit Demos und Legalware! Katalogdisc für 3,- DM (Briefmarke). Schreibt an: Remark, Jörg Jetter, Postfach 1434 in 5170 Jülich. Stay legal!

PC-Games Große Auswahl an neuen Spielen. Broschüre gratis! anfordern. PC Industry, T. Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Amiga + C64er Software gibt es günstig bei: Erich Kreuter, Raiffeisenstr. 11a, A-8770 St. Michael. Liste gegen 1 DM oder 7 S Rückporto.

***** Amiga *** Amiga ***** The Secret of Monkey Island (deut.) PGA Tour Golf. Napoleon I, Fantasy World Dizzy, Gratisliste anfordern, W. Koller, PF 231, A-1142 Wien.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Anwender *** Anwender *** Gratisliste , Willi Koller, PF 231, A-1142 Wien.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Swiv, Yogi Bear II, Das Boot, Brat, Lemmings, Pro Tennis Tour II, Toyota Celica Rally. Gratisliste anfordern unter W. Koller, A-1142 Wien, PF 231.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Formel 30, Turrican II, Team Suzuki, Panza Kick Boxing, Mig-29 Fulcrum, Speedball II. Gratisliste anfordern, W. Koller, A-1142 Wien, PF 231.

Verkaufe für Amiga folgende Originale: Lizenz zum Töten (35 DM), Shadow of the Beast II (65 DM), Oil Imperium (40 DM), Test Drive (10 DM), Zak Mc Kracken (40 DM), TV Sports Football (40 DM), Wayne G.I. (35 DM), Michael Danhausen, Habsburger Allee 1-3, 5100 Aachen.

Hallo Amiga-Freaks! Jetzt könnt Ihr Eure Disk-Etiketten selbst drucken. Ein wirklich komfortables über die Tastatur steubares Programm für nur 10 DM + Anleitung + Disk direkt vom Programmierer. Schreibt an: Sascha Schneider, Dreispitz 4, 6719 Bolanden.

Kniffeln Sie mit - gewinnen Sie mit! Das coole Würfelspiel für heiße Tage auf dem AMIGA! Originalgetreu, für 1-5 Player! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto. Enjoy it!

GLÜCKSRAD!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 10,- DM plus Porto! *AMIGA* only

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10,- DM plus Porto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70.

Monopoly-Fans aufgepaßt! Jetzt gibts das Brettspiel für AMIGA in 1a-Umsetzung. Schnell, gute Grafik, alle Features! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto inkl. Backgammon!!

****AMIGA*** Topaktuelle Software ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige GRATISLISTE ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien *****

IBM-PC: Verkaufe Originale: Links Wing-Com, Oil-Imp, Bundesliga-Manager je 50,- DM; Moon Base, Transworld je 56,- DM, Wing-Com Mission 25,- DM zuzügl. NN + Versand. T. Baars, Pfarrgasse 2, 8857 Wertingen, 08272/3510

180.000 Blocks C-64 PD-Stuff! Damit kannst Du Dir alle Wünsche erfüllen. jede Disk nur 2,50 DM, Du kannst sie Dir seitenweise zusammenstellen. Falls Du selbst gute PD-Soft hast, tauschen wir natürlich. Schick uns entweder Deine Liste oder 2 DM in Briefmarken für weitere Infos + Liste. Schreib an: PUBLIC SOFT, Christian Rüther, Goebenstr. 34, W-4600 Dortmund 1.

SPREADPOINT!! We offer 2-3 days old US-modem-stuff. Avaiable on Amiga, ST & PC. Per disc only DM 2,50. Ausführliche Infos gegen Rückporto. (Abo-Conditions) P. Hatard, Weidenkamp 6, 2000 Hamburg 67.

SPREADPOINT!! We offer 2-3 days old US-modem-stuff. Avaiable on Amiga, ST & PC. Per disc only DM 2,50. Ausführliche Infos gegen Rückporto. (Abo-Conditions) P. Hatard, Weidenkamp 6, 2000 Hamburg 67.

LIFETIMES PRÄSENTIERT: **ON THE ROAD**

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.
Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. – Und los geht's!
Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Herkules-Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel; unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6.00 Versandkosten.

··· kostenloser Katalog auf Anfrage ··· Händleranfragen erwünscht ···

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67 TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44 BTX: 02361373214 MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

Du suchst AMIGA-Zuverlässigkeit? Super-Service? Aktuelle Spiele und rasche Erledigung? Die 1. Adresse für den engagierten User: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

*****AMIGA*** Topaktuelle Software ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige GRATISLISTE ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien *****

The Special Brothers. Für Schnelle, neue, alte oder gute Software schreibt an: Schroeder Joel, PO Box 206, L-3404 Düdelingen, Luxembourg. * Amiga * Amiga * Amiga *

The Special Brothers. Seid Ihr an neuester und auch älterer Software interessiert, dann schreibt an: Schroeder Joel, PO Box 206, L-3403 Düdelingen, Luxembourg. * Amiga *

***** AMIGA *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! *** AMIGA ***

Verkaufe Originale (Amiga), Imperium (45), E-Motion (20), Tausche gegen Elite (bei Imperium 25 DM + Elite). Jens Röken, Godehardistr. 8, 3000 Hannover 91, 0511/445786

***** Amiga *** Amiga ***** Metal Masters, Chaos Strikes back, On the Road, The Power, Gem'x, Pang. Gratisliste anfordern bei W. Koller, A-1142 Wien, Postfach 231, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Genghis Khan, Nam 1965-1975, Swiv, Centurion, Defender of Rome, Think , Gratisliste anfordern bei W. Koller, 1142 Wien, Postfach 231, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Toki, Hard Drivin II, Turrican II, Welltris, Super Monaco Grand Prix, Gratisliste anfordern bei W. Koller, 1142, Wien, Postfach 231, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Das Stundenglas, Mighty Bombjack, Back to the Future II, Demon Wars, Grat, **The Special Brothers.** Für Schnelle, neue, alte oder gute Software schreibt an: Schroeder Joel, PO Box 206, L-3404 Düdelingen, Luxembourg. * Amiga * Amiga * Amiga *

The Special Brothers. Seid Ihr an neuester und auch älterer Software interessiert, dann schreibt an: Schroeder Joel, PO Box 206, L-3403 Düdelingen, Luxembourg. * Amiga *

***** AMIGA *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! *** AMIGA ***

Verkaufe Originale (Amiga), Imperium (45), E-Motion (20), Tausche gegen Elite (bei Imperium 25 DM + Elite). Jens Röken, Godehardistr. 8, 3000 Hannover 91, 0511/445786

***** Amiga *** Amiga ***** Metal Masters, Chaos Strikes back, On the Road, The Power, Gem'x, Pang. Gratisliste anfordern bei W. Koller, A-1142 Wien, Postfach 231, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Genghis Khan, Nam 1965-1975, Swiv, Centurion, Defender of Rome, Think , Gratisliste anfordern bei W. Koller, 1142 Wien, Postfach 231, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Toki, Hard Drivin II, Turrican II, Welltris, Super Monaco Grand Prix, Gratisliste anfordern bei W. Koller, 1142, Wien, Postfach 231, Österreich.

Newest Amiga-Stuff. Get in touch with us! Write to: Thomas Bickel, PO Box 740, A-6852 Dornbirn 3

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Das Stundenglas, Mighty Bombjack, Back to the Future II, Demon Wars, Gratisliste anfordern bei W. Koller, 1142 Wien, Postfach 231, Österreich.

ST-Soft: Abo + Einzelbestellung. Riesenauswahl, sehr günstig!! Gratis Info-Disk sofort ordern: I. Gonzales, Schilerstr. 15, W-2800 Bremen 1.

ST-Soft: Abo + Einzelbestellung. Riesenauswahl, super günstig!! Gratis Info-Disk sofort ordern: I. Gonzales, Schilerstr. 15, W-2800 Bremen 1.

Super Spiele auf dem C64. Liste gegen 1 DM Rückporto. S. Spiekermann, Köhlerweg 31, 5750 Menden 1 Lürbke. Wenn Ihr auch eine Liste habt, schickt Ihr sie mir einfach zu. C64 C64 C64 C64

C-64 Verkaufe neuesten Stuff, z.B.: L. Ninja 3, Gremlins 2, Turrican 2, Lotus, Supercars, North & South, Shadow Dancer. Adr.: Regi Ploch, Köstershof 16, 5810 Witten, Tel: 02302/89323 (13.15 - 15.00 h)

Newest Amiga-Stuff. Get in touch with us! Write to: Thomas Bickel, PO Box 740, A-6852 Dornbirn 3

Newest Amiga-Stuff. Get in touch with us! Write to: Thomas Bickel, PO Box 740, A-6852 Dornbirn 3

Newest Amiga-Stuff. Get in touch with us! Write to: Thomas Bickel, PO Box 740, A-6852 Dornbirn 3

Amiga-Originale: Curse, Champions of Krynn, Might & Magic, Dragons Breath, Dragonflight, Space Ace, Quest von II, uva. unter 089/812358 für ca. 30 - 40 DM, nur Wochenende! Florian Strecker, Georg-Reismüller-Str. 21, 8000 München 50.

Amiga Softwareversand: Originale mit Verpackung, Anleitung und Garantie ab 29 DM! Hostages, Quartz X-Out, Secret of Monkey Isl... 5-Seitenliste gegen 60 Pf. Günstig. Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

ABYSS - Die beste Lösung für aller-neueste Amiga Software! Nur Modem-importierte Ware (0-3 Tage alt!) - Abomöglichkeit! Schreib an: Manfred Plottner, PO Box 9156, A-6040 Innsbruck, Austria.

MR - Soft **Hier spielt der Chef selbst !**

AMIGA		ATARI ST		PC / AT	
Buck Rogers kompl. dt.	89.90	Chaos strikes back	59.90	Buck Rogers kompl. dt. VGA	89.90
Eye of the Beholder	*	Dragon Flight	69.90	Dungeon Master	*
Great Courts II	66.90	Dungeon Master dt.	59.90	Eye of the Beholder VGA	74.90
Ishido	59.90	Elvira kompl. dt.	69.90	Links	89.90
Lemmings	56.90	Great Courts II *	66.90	M 1 Tank Platoon	84.90
Mario Andretti Racing	74.90	Indiana Jones dt.	66.90	NAM	84.90
Monkee Islands dt.	74.90	Klax	45.90	Ports of Call	77.90
Panza Kick Boxing	74.90	M1 Tank Platoon	69.90	Railroad Tycoon	84.90
Powermonger	74.90	Mig 29 Fulcrum	84.90	Red Baron	84.90
Railroad Tycoon *	69.90	Monkey Island kompl. dt. *	74.90	Secret Weapon of the Luftw.	*
Return of Medusa	*	Paradroid	59.90	Sim Earth dt.	89.90
Secret Weapon of the Luftw.	*	Pirates dt.	56.90	Wing Commander	89.90
Sim Earth	*	Speedball II *	59.90	Wing C. Mission	39.90
TV-Sports Rollerbabes	*	Turrican	59.90	Wing C. Mission II	*
Wing Commander	*	Ultima V *	74.90		

* = wird erwartet Versandkosten DM 8,-
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen

Tel.:(0 60 74) 9 84 82 Fax.:(06074) 9 53 47
Mo.-Sa. von 10.00-19.00 Michael Reimer * Brandenburger Str. 1 * 6074 Rödermark

---

Spiele

Computerspiele
Brettspiele
Kartenspiele
Kosims
Zeitschriften
Zubehör
Import

SOFTWARE-VERSAND
Sie zahlen kein Porto und keine Verpackung!!!

in Berlin

B.I.T.S. Datentechnik GmbH
Jagowstrasse 17
1000 Berlin 21
(030) 393 82 03
(030) 393 85 04

B.I.T.S.
Die Alternative

ASM 7/89 - 3/91 + 2 Sonderhefte (insges. 20 Hefte) für nur 60 DM + Porto (Neupreis 148 DM); Wählt schnell: 08233/9695 (Manni verlangen!) CIAO. M.Friebert, Münchner Str. 27, 8905 Mering.

Verk. Software Ruft an: 02403/24152 Mark!! (Amiga) Shadowman greetz Flash & the rest of I.B.S. Mark Schmidt, Moltkestr. 31, 5180 Eschweiler.

*** Amiga * Amiga * Amiga *** Biete für Anfänger Amiga-Soft zu Billigpreisen. Gratisliste anfordern: SSV, Sebastian Gehring, Postfach 1261, 7406 Mössingen.

***** Amiga Austria Amiga ***** Topaktuellste + ältere Software gibt es am günstigsten bei J. Müller, Postfach 14, A-2481 Achau/Austria *** Fordere eine Gratisliste an!!

Super ST und 64 Soft. Verkaufe z.B. Khalaan, Imperium, Ultima 6, Buck Rogers (Adv.) und andere Games. Telefon: 05158/2624 Adrian Mantke, Heerstr. 5, 3253 Hess.Oldendorf 17 / Original.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, PF 51, A-1162 Wien Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

*****AMIGA*** Topaktuelle Software ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anl. ** zuverlässig ** regelmäßige GRATISLISTE ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien *****

THE SOFTWARE MANIACS – DIE SPEZIALISTEN

»HOTLINE« 030/6944862

	PC	Amiga	ST
Amiga Speichererw.	-	99,95	-
Amiga Mouse	-	39,95	-
Antares	69,95*	69,95*	69,95*
Bane of Cosmic Forge	89,95	89,95	-
Bards Tale 3	69,95	69,95	-
Bards Tale 4(Dragonwars)	69,95	64,95	-
Buck Rogers	69,95	69,95	-
Champions of Krynn	66,95	64,95	72,95*
Chaos Strikes Back	-	61,95	61,95
Command HQ	94,95	-	-
Curse of Azure Bonds	59,95	69,95	72,95
Dark Heart of Uukrul	69,95	-	-
Das Boot	84,95	70,95	70,95*
Death Knights of Krynn	72,95	69,95*	-
Dungeonmaster	94,95*	62,95	62,95

Neu : Joysticks + Hintbooks !!

	PC	Amiga	ST
Eye of the Beholder	69,95	69,95*	-
Fate - Gates of Dawn	72,95*	64,95*	64,95*
Flight of the Intruder	84,95	a.A.	a.A.
Galleons of Glory	74,95*	-	-
Ghengis Khan	84,95	79,95	-
Great Courts 2	70,95*	64,95	64,95*
Heroes Quest 2	94,95	94,95	94,95*
Hillstreet Blues	69,95*	64,95	64,95
Kings Quest 5	89,95	-	-
Legend of Faerghail	72,95	64,95	64,95
Lemmings	a.A.	59,95	54,95
Links	94,95	-	-
Links Zusatzkurse	39,95	-	-
M1 Tank Platoon	84,95	69,95	69,95
Mario Andretti Racing	69,95*	64,95*	-

Wir haben mehr auf Lager !!

! Neu im Programm ! Lynx ★ Mega Drive ★ NES ★ Game Boy ★ Master System

	PC	Amiga	ST
Martian Dreams (Origin)	80,95*	-	-
Megatraveller 1	80,95*	67,95*	67,95*
Midwinter 2	74,95*	69,95*	69,95*
Monkey Island (dt.)	69,95	69,95	69,95
M.U.D.S.	74,95	64,95	64,95*
NAM 1965-74	79,95	69,95	69,95
Pirates	59,95	59,95	59,95
PGA Tour Golf	69,95	64,95	-
Pool of Radiance	64,95	64,95	64,95*
Powermonger	72,95*	68,95	68,95
Railroad Tycoon	80,95	72,95*	72,95*
Red Baron	89,95	-	-
Rings of Medusa 2	72,95*	64,95*	64,95*
Secret of Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*
Silent Service 2	80,95	79,95*	79,95*

Täglich Neuheiten !!

	PC	Amiga	ST
SimCity Architecture 1o2	39,95	39,95*	39,95*
Sim Earth	89,95	a.A.	a.A.
Skie or Die	69,95	64,95	-
Soundblaster	375,-	-	-
Space Quest 4	89,95	-	-
Sorcerers get all the Girls	72,95	-	-
Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
Transworld	69,95	65,95	65,95
Ultima 5	70,95	70,95	70,95
Ultima 6	79,95	79,95*	-
UMS 2	79,95	69,95	69,95
Warlords	67,95	64,95	-
Wing Commander	79,95	79,95*	-
WC-SecretMissions 1 o. 2	39,95*	-	-
Wonderland	82,95	72,95	72,95*

Über 400 lieferbare Spiele !!

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preise gelten solange Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6 DM, bis 400 DM: 4DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht Ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 13 bis 20.30 Uhr sowie Dienstag, Mittwoch 16.30 bis 20.30 Uhr. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versuchts auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (22.04.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Seid Ihr zufällig in Berlin, könnt Ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber Goepel, Hirling, Pyls GbR

*****AMIGA*** Topaktuelle Software ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige GRATISLISTE ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien *****

Verkaufe die neuesten Games! Liste bei Ralf Köster, PF 106747, 4770 Soest.

*****AMIGA*** Topaktuelle Software ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige GRATISLISTE ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien *****

Verkaufe Orig. Programme für PC: Klax DM 30, Sim-City DM 30, Ports of Call DM 40, Railroad Tycoon DM 40, Transworld DM 40, Football Manager DM 10. Sascha Schröder, Westerfeldweg 20, 3002 Wedemark, 05130/79654

BUNDESLIGA '90/91 - Neu. Managen Sie einen Fußball Club. - Meisterschaft, DFB-Pokal, Transfers, 1-3 Spieler. (C64 Disk; 14,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

C = 64 Hast Du einen C = 64? Suchst Du gute Software? Ja! Dann Schreibe an: Markus Neuber, Langwiese 6, 5223 Gaderoth, Nur C = 64! 100% Antwort.

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

Neu in Berlin!

3 neue SoftPower Depots:

Berlin - Charlottenburg
Kaiser-Friedrich-Str. 104

Berlin - Schöneberg
Kolonnenstraße 33

Berlin - Karow
Hubertus Damm 7

AMIGA Klassiker zum Spartarif!

ELITE 29,-

Deluxe Video 39,-

CHAOS strikes back 49,-

HOTLINE: 030/492 20 56

Verk. Originalsoftware für IBM-PC: Deathrack (50,-), Gunship (30,-), Flight of the Intruder (60,-), Starflight 2 (40,-), Zak Mc Kracken (45,-), LHX Attack Chopper (65,-), Falcon XT Version (35,-), F19 Stealth Fighter (60,-) mit Tel. an: P. Broich, Flürchen 7, 5202 Hennef 1.

Verkaufe für C64 Disk: Buck Rogers-Countdown to Doomsday (45 DM), X-Out (20 DM), M. Utd. (15 DM) alle original. Schreibt an Reiner Schmidt, Mensterderweg 23, 2987 Grossheide 2.

TENNIS MANAGER '90 - Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler - Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere - 8 Spieler ... (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

TENNIS PLAYER MANAGER - managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. - Individ. Training, Werbung, absp. Spielstand, 1-8 Spieler (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

LIFETIME - managen Sie sich durchs Leben. 1-4 Spieler, verschiedene Wege der Geldvermehrung, freie Berufswahl, kompl. deutsch (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

****** REVOLUTION IN DER DDR ****** Stellen Sie sich vor, alles wäre ein wenig anders gekommen ... brutal wie in China. Schaffen Sie den Umsturz. Strategie u. Action (C64; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

REVOLUTION IN DER DDR, LIFETIME, TENNIS MANAGER '90, TENNIS PLAYER MANAGER. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele __ 24,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk; DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Nigh Shift, Curse Ra, Targhan, Rick 2, Dinowars, B. Chess 2, Sword Samurai, Weird Dreams je 45,- DM; Menace 25,- DM. Hans-Peter Edel, Metzstr. 3, 6660 Zweibrücken, 06332/15605. Auch Versand möglich.

Verk. ca. 35 Orig. Amiga G. z.B. Internhase, Panzy K.B., Indy 500, Ringo o.M., Invest, Toobin, Freedom, Blasteroids, Imposamole, Klax, Full Metal Planet .. Tel: 06473/1430, Gronych Erwin, Am Schwalbengrab. 14, 6333 Braunfels.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.

Musik- und Sprachausgabe für PC's ohne Hardwarezusatz. 4 Disk. 5,25", Anl. auf Disk, deutsch, 25,- DM. PC-Spiele 7 DM/Disk. Liste anf. - Versand geg. VK, U. Eichler, Jägerstr. 9, 4670 Lünen.

An alle Amiga-User: Verkaufe Originale in gutem Zustand, teilw. ab 20 DM: z.B. Op. Thunderbolt, Hard Drivin, Chase HQ, Op. Stealth, Powerdrift, ua., Tel: 08709/2297 (ab 18 Uhr), Patrick Munsel, Forellenweg 4, 8311 Tiefenbach.

*****AMIGA*** Topaktuelle Software ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige GRATISLISTE ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien**



RICHARTZ

Computer-Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 89329

Titel	GENRE	AMIGA	MS-DOS
A10-Tankkiller	SIM	84,50	89,50
A-MOS	**ANW**	**99,50**	-
Action Station	SIM	79,50	-
Adv. Tact. Fighter 2	SIM	69,50	69,50
B.A.T.	ADV	76,50	-
Back to the Fut. 3	ACT	66,50	-
Backgammon	SIM	56,50	-
Bane o.t. Cos. Forge	**ROL**	**89,50**	**89,50**
Bards Tale 3	**ROL**	**72,50**	**72,50**
Betrayal	ADV	79,50	-
Big Business	**SIM**	**59,50**	**69,50**
Boxing Manager	SIM	54,50	-
Cadaver	ADV	64,50	-
Challengers	SAM	79,50	79,50
Chaos Strikes Back	**ERW**	**64,50**	-
Crimewave	ACT	65,50	79,50
Crown	GES	65,50	72,50
Genghis Khan	**STR**	**94,50**	**94,50**
Epyx Sporting Gold	SAM	62,50	59,50
Eye of the Beholder		-	**89,50**
F-19 Stealthfighter	SIM	71,50	84,50
Fan.World Dizzy tested	ACT	29,50	-
Flight of the Intruder	**SIM**	**???**	**89,50**
Gheisha	ADV	72,50	79,50
Gettysburg	**STR**	**84,50**	**79,50**
Great Courts 2	SIM	-	79,50
Hillstreet Blues	**ACT**	**69,50**	**69,50**
Indy Jones Adventure	ADV	67,50	69,50
Indianapolis 500	SIM	67,50	64,50
Insects in Space	ACT	64,50	-
Kick Off 2	**SPO**	**59,50**	-
Kick Off II-Fin. Whistle	**ERW**	**39,50**	-
Kings Quest 4	BOO	89,50	89,50
Klax	STR	49,50	54,50
Leisure Suit Larry 1,2+3	**ADV**		**119,50**
Lemmings	GES	59,50	???
Lemmings i. HIRes-M.	!!!	119,50	-
Links VGA	SIM	-	89,50
M.U.D.S.	ACT	67,50	74,50
MIG 29 FULCRUM (D)	SIM	89,50	96,50
NAM 75	**ACT**	**79,50**	-
Operation Stealth	ADV	64,50	74,50
PGA Tour Golf	**SIM**	**72,50**	**69,50**
Pirates	STR	64,50	59,50
Populous	ROL	69,50	69,50
Powermonger	SIM	69,50	???
Railroad Tycoon	**SIM**	**???**	**84,50**
Red Storm Rising	SIM	64,50	94,50
Revelation	ACT	54,50	69,50
Savage Empire	ROL	-	79,50
Secret of Monkey Isl.	**ADV**	**79,50**	**74,50**
als Paket mit 512KB-Erweiterung:		**179,50**	
Shanghai 2	STR	-	79,50
Sim City	SIM	69,50	69,50
Sim Earth	SIM	???	99,50
Sorcerer get all t.girls	**ADV**	-	**79,50**
Team Suzuki	SIM	58,00	-
Team Yankee	SIM	79,50	82,50
Their finest Hour	SIM	74,50	69,50
Time Warp	ADV	84,50	-
Trans World	SIM	69,50	74,50
Turrican 2	**ACT**	**59,50**	-
U.M.S. 2	SIM	79,50	79,50
Ultima 6	ROL	-	89,50
Warlock the Avenger	**GES**	**65,50**	-
Wing Commander	SIM	???	79,50
Wing Comm. Secret Miss.	ERW	???	44,50
als Paket mit dt. Anleitung			129,50
Wolfpack	**SIM**	**79,50**	**84,50**
X-Copy + Hardware	**ANW**	**58,50**	-
Zak McKracken	**ADV**	**64,50**	**64,50**

Bootselektor, elekt.	
booten von df1:-df3:	59,50
Kickstart-Umschalter	
je nach Wunsch inkl. Kick 1.2/1.3	89,50
512 KB Ramkarte A 500	
inkl. Uhr/Akku, abschaltb.	129,50
2 MB GOLEM-RAMBOX	
A500/1000, extern, abschaltb.	539,50
Mäuse für ALLE	
HiRes, opto/mech. ab:	69,50
HiRes, optisch (ohne Kugel) ab:	99,50
HiRes, optisch, kabellos, ab:	129,50
Soundkarten für ALLE:	
AdLib, inkl. JUKE-BOX	239,50
AdLib, inkl. Composer Kit	279,50
SOUNDBLASTER, opt. Stereo	369,50

AMIGA-PD-PAKET-1
Spiele (Trucking, Pipeline etc) und Tools (AmigaFOX, A.R.P.Wbl.1.3 etx.) das ideale Paket für Einsteiger und Profis!
10 Disketten, MF2DD, randvoll DM 39,50
(Angebot inkl. Porto und Verpackung!)

Tel: 02153 - 3736



AMIGA: Western Games, Murders in Venice, Safary Guns, Stag = je 20 DM / Spitting Image, Bombazal, Eskimo Games, Full Metall Planet = je 25 DM / Indy Action 35 DM (F/A-18 = 40 DM / Dragon Flight, Legend of Faergh. = je 50 DM / Suche: Lemmings, Monkey Island; ruft Tel: 05141/84397, Heinz Knolle, Möhrenweg 13, 3100 Celle-Westercelle

Verkaufe C64-Originale! Habe: Hawkeye, Hard'n'Heavy, Cybernoid 2, Salamander, Thunder Blade, Deflektor, Supersprint, D.D.D., Krig u.d.Krone, u.a.! Preisangebote an: Fabian Casula, Rüttenenweg 12, CH-4313 Möhlin.

Amiga Switzerland Amiga Verkaufe die neueste Software zu Spitzenpreisen. ONLY Switzerland. Michael Kaufmann, Rheinstr. 54 b, 9443 Widnau

Amiga Freaks Achtung!! Neueste Software zu verkaufen. Games + User. Schreibt an: Bernd Ugovsek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt, Österreich

Verkaufe wegen Systemaufgabe C64 meine Discsammlung zum absoluten Tiefpreis! Verkaufe Discs auch einzeln! Info gegen Rückporto bei: Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee. C64/1541

Amiga!!! Biete an über 40 Disks mit Instrumenten für Noisetracker je 2 DM, sowie über 20 Disks mit Supersounds je 2,50 DM und Intromaker ab 15 DM. Ruft an 02151/779688 (Solange der Vorrat reicht) Thorsten Fink, Marktstr. 134, 4150 Krefeld 1.

Verk. Original Amiga Spiele!! Cadaver, Rick Danger. 2, Paradroid '90 für DM 45 pro Spiel!! Alles 100% ok. mit dt. Anleitung. Tel: 07025/2108, Klaus Schall, Weinsteigle 6, 7442 Neuffen.

PC 5,25 Wing Com. 60 Mission D. 1-25 F.O.Intruder - Battle O.Brit. - A10-Silent S II - Bad Blood - Loo, - Si, Earth - Ultima 6 - Hard Nova - Monkey Isl. - Team Yankee - Carrier Com. - R.O.Medusa - Gunship - Omega - Pharao - Starfl. II je 30 Indy III, Jörg Heidemann, Hägerweg 16, 4800 Bielefeld 1

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

AMIGA Verkaufe Beschreibungen Harpoon, Their Finest Hour, Das Boot, Transwrite uvm. Wojthowiak Beate, GArtenstr. 32, 4100 Duisburg 12. Antworte garantiert.

Achtung! Verkaufe Superspiele Ghostbusters 2 neu 80 DM für nur 35 DM und Adventure Stadt der Löwen neu 120 DM für nur 30 DM. M. Timmermanns, Berghsweg 16, 4172 Straelen 1, Tel: 02834/7383

Verkaufe Orig. Programme für PC: Klax DM 30, Sim-City DM 30, Ports of Call DM 40, Railroad Tycoon DM 40, Transworld DM 40, Football Manager DM 10. Sascha Schröder, Westerfeldweg 20, 3002 Wedemark, 05130/79654

Verkaufe für C64 Disk: Buck Rogers-Countdown to Doomsday (45 DM), X-Out (20 DM), M. Utd. (15 DM) alle original. Schreibt an Reiner Schmidt, Mensteder weg 23, 2987 Grossheide 2.

C=64 Hast Du einen C=64? Suchst Du gute Software? Ja! Dann Schreibe an: Markus Neuber, Langwiese 6, 5223 Gaderoth, Nur C=64! 100% Antwort.

TENNIS MANAGER '90 - Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler - Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere - 8 Spieler ... (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Verkaufe wegen Systemaufgabe C64 meine Discsammlung zum absoluten Tiefpreis! Verkaufe Discs auch einzeln! Info gegen Rückporto bei: Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee. C64/1541

Amiga!!! Biete an über 40 Disks mit Instrumenten für Noisetracker je 2 DM, sowie über 20 Disks mit Supersounds je 2,50 DM und Intromaker ab 15 DM. Ruft an 02151/779688 (Solange der Vorrat reicht) Thorsten Fink, Marktstr. 134, 4150 Krefeld 1.

Verk. Original Amiga Spiele!! Cadaver, Rick Danger. 2, Paradroid '90 für DM 45 pro Spiel!! Alles 100% ok. mit dt. Anleitung. Tel: 07025/2108, Klaus Schall, Weinsteigle 6, 7442 Neuffen.

PC 5,25 Wing Com. 60 Mission D. 1-25 F.O.Intruder - Battle O.Brit. - A10-Silent S II - Bad Blood - Loo, - Si, Earth - Ultima 6 - Hard Nova - Monkey Isl. - Team Yankee - Carrier Com. - R.O.Medusa - Gunship - Omega - Pharao - Starfl. II je 30 Indy III, Jörg Heidemann, Hägerweg 16, 4800 Bielefeld 1

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

AMIGA Verkaufe Beschreibungen Harpoon, Their Finest Hour, Das Boot, Transwrite uvm. Wojthowiak Beate, GArtenstr. 32, 4100 Duisburg 12. Antworte garantiert.

Achtung! Verkaufe Superspiele Ghostbusters 2 neu 80 DM für nur 35 DM und Adventure Stadt der Löwen neu 120 DM für nur 30 DM. M. Timmermanns, Berghsweg 16, 4172 Straelen 1, Tel: 02834/7383

AMIGA: Western Games, Murders in Venice, Safary Guns, Stag = je 20 DM / Spitting Image, Bombazal, Eskimo Games, Full Metall Planet = je 25 DM / Indy Action 35 DM (F/A-18 = 40 DM / Dragon Flight, Legend of Faergh. = je 50 DM / Suche: Lemmings, Monkey Island; ruft Tel: 05141/84397, Heinz Knolle, Möhrenweg 13, 3100 Celle-Westercelle

Verkaufe C64-Originale! Habe: Hawkeye, Hard'n'Heavy, Cybernoid 2, Salamander, Thunder Blade, Deflektor, Supersprint, D.D.D., Krig u.d.Krone, u.a.! Preisangebote an: Fabian Casula, Rüttenenweg 12, CH-4313 Möhlin.

Amiga Switzerland Amiga Verkaufe die neueste Software zu Spitzenpreisen. ONLY Switzerland. Michael Kaufmann, Rheinstr. 54 b, 9443 Widnau

Amiga Freaks Achtung!! Neueste Software zu verkaufen. Games + User. Schreibt an: Bernd Ugovsek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt, Österreich

Schreibe Top-Demos und Intros. Call: 05245/7352 (ask Brfor Maik)!! only the best, only in assembler! Big greet to ABYSS!!! Maik Lohoff, Sieweckestr. 11, 4836 H.-Clarholz.

Suche alten und neuen Stuff für C-64 und Gameboy. Tausche auch 64er-Games. Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg. Tel: 02452/6048 (13-14 oder ab 19 Uhr)

Amiga + PC Software erhältlich bei: The Number one for fastest Modem-Imports - ABYSS, Armin Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck.

Software für Amiga! Wir haben alles, neu, alt, oder schon verstaubt. Alles zu günstigen Konditionen. Tel: 02461/50845. Martin Balk, Aachener Str. 4, 5173 Aldenhoven.

***** Biete Software für den Amgia ***** Für mehr Informationen ruf doch mal an: 02461/50845. (nur telefonisch) Martin Balk, Aachener Str. 4, 5173 Aldenhoven.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga *** Amiga** Wir verkaufen Soft + Disks zu absoluten Dumpingpreisen. No Joke! Please call: 02461/50845. Martin Balk, Aachener Str. 4, 5173 Aldenhoven.

Amiga! Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat die beste Soft im ganzen Land? Wir natürlich! Also Telefon schnappen + wählen: 02461/50845. Martin Balk, Aachener Str. 4, 5173 Aldenhoven.

For buying the very latest stuff, low prices, high quality call: 02461/50845. Martin Balk, Aachener Str. 4, 5173 Aldenhoven. **Greetings from "Ranger".**

Hallo Amiga! Ob Zocker, Anw., Sport, Simulant, Action-Fan oder sonstwas: Ich habe das, was Ihr braucht. Tel: 02461/50845. Martin Balk, Aachener Str. 4, 5173 Aldenhoven.

*** Amiga *** Topaktuelle Soft abzugeben. Gratisliste gibt es natürlich auch. Alles preiswert + 100% errorfrei. Tel: 02461/50845. Martin Balk, Aachener Str. 4, 5173 Aldenhoven.

Amiga! Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat die beste Soft im ganzen Land? Wir natürlich! Also Telefon schnappen + wählen: 02461/50845. Martin Balk, Aachener Str. 4, 5173 Aldenhoven.

Verk. PC Orig. Sim Earth, UMS 2, LHX, Wing Commander, BT3; RR Tycoon für je 55 DM. Auch Tausch möglich!! Ruft an oder schreibt an: Stefan Frigge, Am Stepprather Hof 46, 4052 Korschenbroich 2, Tel: 02161/672974.

I'm selling da latest warez on C-64! Cheap'n'fast modemimports! Daniel Hasler, PO Box 146, CH-4313 Möhlin or give me a call: 061/883585 ** Switzerland only **

Hallo C-64 Freak! Verk. für je 5 DM Programme: Wirtschaftsmanager, Eishokkeymanager, Aktienmanager, WM-Fußballmanager, Fußball-Starmanager, Vier gewinnt (no Raubsoft) Schreibe an: Frank Kury, Blasiwald 8, 7808 Waldkirch2

Amiga-Restposten! Org. verschweißt!!! Ab 9 DM: X-Out, Silent Service, Katakis, Wonderboy 3, Venus usw. Liste gegen 60 PF. Nur Originale + Anl! Auch Ankauf von Originalen. Einfach Liste schicken. Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim.

AMIGA CH Habe alte und top neue Games. Adresse: Raffaele Albisetti, Obere Egg 3, CH-8352 Elsau, Tel: 052/362288

Verkaufe Originale für Amiga: UMS I, Indiana Jones Adv., Lords of the Rising Sun. Tel: 09280/5013, Christian Rührschneck, Gartenstr. 9 a, 8677 Selbitz.

Amiga ** Public Domain ** Amiga zum Selbstkostenpreis! Je Disk ab 1,30 DM! Kleines, aber ausgesuchtes Programm! Info gg. RP bei: Malte Kanebley, Im Dorfe 3, 2153 Elstorf.

C-64 (Disk): Verkaufe Originale: Bad Cat, Volleyball Sim., Savage, Jump Jet, Startrash zusammen für 20 DM, Ski or die für 25 DM, N.Neumann, Ahler Str. 90, 4980 Bünde, Tel: 05223/60597 ab 16 Uhr.

53 ASM Hefte an Selbstabholer für 100,- DM zu verkaufen. Tel: 02451/46969. Heinz Preim, Friedensstr. 26, 5132 Übach-Palenberg. Kein Heft doppelt, auch Sonderhefte.

Suche Software

----- Nice-Amiga ------ We search for cool demo or pd-stuff. Send lists to: (100% Answer!!) Torsten Helmich, Reicher-Leute-Stege 18, 4230 Wesel.



Turbo-Soft

STOP — Wer ist eigentlich noch billiger ! ? ! — STOP

24 Std. und 7Tage die Woche Service ☎ 030/ 693 15 23

✉ Briefbestellung : P.-K.Schröder - Johanniterstr.18a - 1000 Berlin 61

Titel	Amiga	ST	PC
Airline Trans. Pilot 3.5"	-	-	84.90
Back to the Future III	58.90•	58.90•	58.90•
Big Buisness	53.90•	53.90•	53.90•
Car-Vup	59.90	-	-
Chaos Strikes Back	58.90	58.90	-
Chip's Challenge	59.90•	59.90•	73.90•
Dino Wars	53.90	53.90•	63.90
Elvira	70.90	70.90	88.90•
Exterminator	58.90	58.90	63.90•
Gem'x	38.90•	-	38.90•
Hard Drivin II	58.90	58.90	63.90
Indianapolis 500	64.90	-	64.90
Legend of Fairghall	64.90	64.90	69.90
Lemmings	57.90•	57.90•	67.90•
Links	-	-	85.90•
Mega Traveller 1	65.90•	65.90•	78.90•
Metal Masters	58.90•	58.90	58.90•
MIG 29 Fulcrum	78.90	78.90	78.90
Mighty Bombjack	48.90	58.90	-

Titel	Amiga	ST	PC
NAM	69.90•	69.90•	84.90•
Pang	58.90	58.90	58.90•
Panza Kick Boxing	69.90	69.90	69.90
Powermonger	65.90	65.90	65.90
Red Baron	-	-	83.90
Rise of the Dragon	-	-	83.90
Sec. of Monk. Is. dt. 3.5"	69.90•	69.90•	69.90
Sim Earth	-	-	87.90
Silent Service 2	-	-	79.90
Speedball II	68.90	68.90	-
The Power	35.90•	-	35.90•
Toki	63.90•	63.90•	-
Transworld	62.90	62.90	68.90
Turrican II	54.90•	54.90•	-
Warlords (PC nur 5 1/4)	64.90•	-	64.90
Warriors of Darkness	68.90•	68.90•	68.90•
Welltris	58.90	58.90	58.90
Wolfpack	69.90	-	84.90
World Champ.-S. Soccer	58.90	-	58.90•

• waren bei Anzeigeschluß noch nicht lieferbar, sind aber meist bei Erscheinung der Zeitschrift erhältlich. - PC Diskgröße angeben -

Wir haben eine große Auswahl an Spielen. Rufen Sie uns an. Wir nehmen auch Vorbestellungen entgegen. Der Versand erfolgt per Nachnahme.
Eilpostservice (UPS) auf Wunsch → +2,-DM (Eilpostservice nur innerhalb Deutschlands)
Bis 225,-DM Bestellwert → 8,-DM Versandkosten, bis 450,-DM Bestellwert → 4,-DM.
über 450,-DM Bestellwert → keine Versandkosten. Ausland nur Vorkasse + 10,-DM.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
>>>>>>>>>>>>> Turbo-Soft GbR *Inh.: K.Reuter u. P.-K.Schröder* <<<<<<<<<<<<<

Ich suche Software für Amiga 500 + Atari ST. Listen an: Müller Albert, Hauptstr. 13, 8909 Wiesenbach. Ich suche auch Literatur + Listings von Amiga + ST-Programmen. Bitte schnell.

Suche ST-Soft aller Art (alt + neu) möglichst billig. Listen + Angebote an: Toby Krempa, Adlerstr. 16, W-2800 Bremen 1.

Suche sehr dringend für Amiga das Game Dr Dooms Revenge. Zahle für Original mit Verpackung und Anleitunt 10-20 DM oder mehr. Ruft an unter 04133/7296 ab 15.00 Uhr. Lorenz Fabian, Lärchenweg 5, 2091 Handorf.

Suche Archon Collecton (I + II) für Amiga. Michael Müller, Blumenthalstr. 4, 6200 Wiesbaden, Tel: 0611/440526.

*** Österreich * Ich suche günstig Software für meinen PC in Österreich.** Schickt Eure Angebote an: Markus Till, Sauerfelderstr. 399, A-5580 Tansweg. * Österreich *

Achtung!!! Ich suche DRINGEND die Sim City-Erweiterungen Architecture 1 + 2!!! Nur als Original!!! Bitte ab 15.00 Uhr anrufen: 040/5217441, Carsten Riggelsen, Postfach 1229, 2000 Norderstedt 1

Amiga: PD- und Originale-Anfänger sucht Kontakte. G. Kiser, Zugspitzstr. 6, 8905 Mering - BRD-West

!! Kaufe alle Amiga- Atari ST Originalprogramme, die nicht älter als 2 Jahre alt sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

NINTENDO Suche fürs Nintendo Duck Tales und japanische Module. zahle bis 60,- pro Modul. Tel: 040/5279698, jens Moebius, Ebereschenweg 2, 2000 Norderstedt.

Suche Software für Atari ST Schickt Listen an: Armin Batzelt, Zum Rabenbruch 2, 5000 Köln 91

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Habt Ihr Originalprogramme???? Verkaufen ja, aber wie??? Liste an Werner kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim 08458/2733 ab 18 Uhr

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Wollt Ihr Originale verkaufen?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Suche Amiga Originalprogrammme, alt und neu, zahle gut. Listen an Werner kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim 08458/2733 ab 18 Uhr

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + Floppy ü Monitor ü Star LC-10 Drucker Preis n.V., Tel: 02129/58181, Patrick Prior, Schumannstr. 12, 5657 Haan 1.

Suche die beiden Spiele Superstar-Icehockey und Facd Off für den PC auf 3,5 oder 5,25 Zoll. Nur Originalspiele mit kompl. Anleitung! Tel: 04323/3189, Matthias Wohlrab, Theodor-Storm-Ring 15, 2351 Trappenkamp.

C64! Suche Freak, der mir billig oder kostenlos Spiele aller Art auf Diskette läd! Liste angeben! An Andreas Stengler, Pestalozzistr. 8, O-4851 Langendorf. Schnell antworten.

Wanted ... Sim City, Sim Earth, Vundesliga Manager, Test Drive, Zusatzdisketten. Verkaufe: Vendetta 28, F-16, 45,- Kick Off II 35,- o. auch im Tausch gegen oben genannte. C64. Dieter Meier, Schloßblick 44, 7601 Ortenberg. Nur Originale.

ST ST Suche: Power Monger, Turrican 1 u. 2, Metal Masters -nur Originale! Gebote an: Christian Reinecke, Drosselweg 4, 2105 Seevetal 3, Tel: 04105/82106 ab 15.00 Uhr.

Ich suche laufend Software für den Amiga + Atari ST. Bitte meldet Euch bei: Müller Albert, Postfach 1220, W-8908 Krumbach. Achtung: Verkaufe Atari 520 STFM! Bei Interesse bitte melden!!

C64: Suche immer die neueste Soft z.B. Turrican II. Auch Tausch - Suche auch guten Hartwarespeeder. Stefan Elstner, Steinstr. 2, O-6300 Ilmenau. Tel: 8959

Suche neuen Stuff für Amiga (Tausch und Kauf). Hoffe auf ehrliche People. Stephan Lunden, Schulstr. 19, 2179 Wanna. Grüße an die Spieler von Middleage 2.0 (Parti EV).

Super Famicom, Sega + 16 Bit, PC-Engine. (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Su. Vanicom an die Stereoanlage oder 1084 kein Problem. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Was ist besser als ein Neo Geo. Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem verkaufe ich "Konsolen" für Automatenplatinen. Interesse? Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Biete Hardware

V.C-64 II + 1541 + 1535 + S/W Fernseher + 110 Originale + ca. 100 Disks + Diskbox + Final Car. + Tips- u. Tricksordner + 20 Power u. ASM + 2 Module + Game On + Magic Disk v.n. Games. 700 DM. 030/6057602, Rafael Knossalla, Lipschitzallee 82, 1000 Berlin 47

Verk.: C128 + Mon. 1901 + Fl 1571 + Originale + Zubehör an Höchstbieter. Tel: 06081/59775, Michael Kremp, Moselstr. 42, 6393 Wehrheim 1.

Amiga 500 (2,5 MB - 2 Monate alt) + 1084 + Doppellaufwerk 3,5 / 5,25" + über 200 Leerdisks + Bücher + Originalsoft + Zubehör (Joysticks) Preis VB 2100 DM, Tel: 02102/34479 ab 18 Uhr.

Verk. VGA 16 Bit (256 KB 200 DM u. VGA 16 Bit 512 KB (800x600/256F, 1024x768 16F) 250 DM. Seagate FP ST296N 85 MB incl. Contr. 950 DM u. ST1144A 124 MB 15 ms 1100 DM. Alles neu u. originalverp. Th. Eisenreich, Nibelungenstr. 11, 8391 Otterskirchen.

Verkaufe Amiga 500 + TV-Modulator + Maus + Joystick + 60 Disks + Diskkasten + Verbindungskabel für Anlage. 1A Zustand für 750,- DM. Tel: 0521/8886140, Wilfried Hoppe, Barlachstr. 11, 4800 Bielefeld.

Verkaufe neu Star LC24-200C Farbdrucker / 24 Nadeln / 222 cps für 949,- (NP: 1098,-) Anfragen bei A. Miller, Hallersteinerstr. 18, 8661 Weißdorf, Tel: 09251/6551

C-64 II + Floppy + Joystick + 2 Diskboxen u. Spiele + Action Replay V6 + Datasette + Original Diskmag. für 450 DM / Tel: 04841/65523, Holger Hansen, Beselerstr. 2B, 2250 Husum.

Verkaufe C-64 + Joystick + Floppy + Disketten + Diskbox für nur 500 DM. Tel: 030/6039233 (ab 18.00 Uhr), Adrian Lis, Lipschitzallee 43, 1000 Berlin 47

Verkaufe C-64 in 1a Zustand mit Datasette, Floppy, über 300 Disks und Action Replay V Modul. Preis nach Abmachung. Tel: 05137/77607, Daniel Gorupec, Arkturhof 15, 3008 Garbsen 1, Call mw now!!!

Verkaufe Amiga 2000 + Monitor 1084 + 24-Nadeldrucker Star LL24-10 + It came from the Desert (Orig.) + über 400 Lerdisks + 4 Joysticks + Zubeh. NP 5500 DM, VB 4000 DM. Tel: 07748/5427, Markus Gatti, Auf dem Back 3, 7821 Grafenhausen.

Verkaufe Adlib-Karte mit Jukebox + Originalspiel "Football Manager 2" für nur 205 DM. Schreibt an: Wolfgang Enge, Bayernring 8, 8580 Bayreugh oder Tel: 0921/98731

Verk. Sega Master m. Lighphaser m. 4 Games z.B. R-Type, NP 650 DM, VB 280 DM, 3 Monate alt, Stefan Müssig, Grabengasse 39, 8763 Klingenberg, Tel: 09372/20157

Verkaufe Amiga 500 1 Meg + Monitor CM 8833 Stereo + Zubeh. + UGV 30 ORG. Progr. VHB 1400 DM. Tel: 05251/62510, Andreas Buthe, Husenerstr. 123, 4790 Paderborn.

Verkaufe Atari 1040 STF mit S/W + Farbmonitor, 200 Disks, 9 Originale (Chaos, GFABasic, STAD, usw.), Epson LX800, Mousepad, 2 schwenkbard Monitorständer usw. für VB 32000,-, 07525/475, Oliver Kehrle, Schwalbenweg 9, 7960 Aulendorf.

Amiga - Verkaufe Diagital Sound Sampler (Stereo) für 150,- (neuwertig) Schreibt an S. Viola, Weberstr. 4, D-4410 Warendorf 2.

Verkaufe!!! C64 + 1541II + 2 Module + Basic-Handbuch + Joystick + 45 Disketten + Game-ist + Summer-Olympiad VB. 450 DM, abholen erforderlich. Wähle: 02923/8620, Patrick Korff, Wiltroper Str. 7, 4775 L-Oestinghausen.

Super-Koppler Dataphon S21-23d: 300, 600, 1200 Baud, BTX-fähig, Answer / Orginate Modus usw. Tel 02324/40470, Holger Riefenstahl, Essener Str. 47, 4320 Hattsingen 16

C64 + 5.25er Floppy + Datasette; zusätzl. ca. 100 Progr. (viele Orig. Prg.), div. Begleitbücher + 1 Joystick + Diskettenbox, Preis VB K. Schulz, Coesfeld, Poststr.4, Tel:02541/4248, Mo-Fr ab 20.00

Verkaufe Sound-Sampler guter Qualität mit umfangreicher Software zu sehr niedrigem Preis!!! Daniel Ponath, Am Rennplatz 1, 2947 Friedeburg, Tel: 04465/1348 tägl. ab 17.00 Uhr.

Verk. Game Boy, neu (originalverp.) + Game Light, Ohrhörer, Link-Kabel + F. Fantasy, Batman, Gramlins 2, Rolans Curse, Skate or D., Golf, Pinball, Tetris, Puzznic, Shanghai für 465,-. Auch einzeln. Tel: 089/7144553, Thomas Hüttel, Waldesruhe 28, 8000 München 70.

Verkaufe Atari 1040 STE, 1 Jahr alt + Color-Stereo-Monitor, 2 Joystick, maus, Basicbuch, 23 Games (Indy + LOF, etc). 2 Englischprg. + 1 Zeichenprg. Gesamtreis nur 1500 DM. Cornelia Hörmann, Buchenweg 11, 8943 Babenhausen, 08333/2374

Verkaufe Amiga 2000 (1 MB-Chip-neu) + Originale + 100 disks + Bücher + Hefte + Farbmonitor + Kick 1.2/1.3 + 2x 3,5" + 1 x 5 1/4", zusammen 1600,- DM. anrufen unter 04651/32571 (abends), Andreas Burkhardt, Mittelweg 16, 2280 Tinnum/Sylt.

Verkaufe C-64, Floppy 1541 und einen Drucker 1526. Dazu noch das Spiel Italia 90 für nur 500 DM. Ich bin telefonisch unter dieser Nummer erreichbar. 07907/2123, Sven Reining, Zum Städtle 11, 7175 Vellberg.

Verk. SMS + Lightfaser + SG-Com + 2 Jp. + 10 Sp. (z.B. Columns, Psycho Fos, Ak 3, Golden Axe, ...). NP ca. 1000 DM, VP: 590 DM! Tel: 0791/43585, Samuel Collard, Wiesentalstr. 14, 7170 Schwäbisch Hall.

A-500 + 1 MB + 2 LW + Monitor 1084 S + 3 Sticks + TV Modulator + Originalsoftware (nur kompl. abzugeben) FP 1.800,- (alles 100% ok), Tel: 02234/22792, Thomas Bestgen, Mauritiusstr. 169, 5020 Frechen 2.

Für Einsteiger: A 500 + Monitor 1084 + 100 Disk. + Diskbox ü Basiceinführ. + Zeitschr. + Maus. Top-Zustand! Für DM 1200,- bei: matthas Lange, Am Entenbusch 80, 3510 Hann.-Münden 1.

Verkaufe Amiga 500 u. Monitor 1085 mit Spielen StarGlide 1 u. Snoopy, 3 Jahre alt, wegen Systemwechsel. 700,- DM. Jens Scherer, Kasseler Str. 30, 3524 Immenhausen 2, Tel: 05673/1361

Amiga 500, 1,5 MB, 2. Laufwerk, Profex Farbmonitor, 30 Originalspiele wg. Systemwechsel z verkaufen. VB 1300,- DM. Tal: 02181/41887 ab 18 Uhr. Ralf Maser, Mozartstr. 22, 4053 Jüchen 7

Verk. C.64, VC 1541 incl. Nordic Power Cart. + Dolphin Dos ü + Literatur + Disks für 350,- DM! Alles 1a Zustand! 09522/6504 abends!!! Tristan Schönmüller, Wallburgstr. 47, 8729 Eltmann.

Verkaufe C64 + Floppy + Resetsch. + 50 Disketten + 3 Originale + Datas. + ca. 7 Kassetten + Disklocher. Fragt nach Stefan. Tel: 07131/42358, VB 400 DM (ab 18 Uhr). S.Wenzel, Großgartacherstr. 21 a, 7100 Heilbronn-Böckingen.

Biete Amiga 500 + Bunt-Monitor + TV Modul + 100 Disketten (Spiele + Progr.) + 3 Joysticks + 29 ASM's. VB: 1250 DM, mit Drucker (LX800) VB: 1600 DM. Tel: 02102/50760, Elmar Behr, Backeskamp 40, 4030 Rtg. 8

Biete Trainerpokes für den C64. Cheats, Codes und Komplettlösungen für Amiga, ST + PC. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: Markus Neumann, Berlakstr. 2, 4100 Duisburg 12. Write fast! OK!

C-64! Verkaufe 100%ig funktion. 64er + Floppy ü alle Kabel + 3 Bücher + 155 Disks + Nordic. Power Modul! Bitte nur schriftl. Angebote mit Telefonnummer an: C. Klein, Zur Verlach 25 b, 4010 Hilden.

Verkaufe Schneider CPC 464 (64k) inkl. 4 Games, Handbuch, Monitor GT65, 1 Einstieg-Programm! Sofort anschließbar! Nur schriftliche Angebote mit Tel.Nummer an: C. Klein, Zur Verlach 25 b, 4010 Hilden.

Sega-Mega-Drive, zwei Joysticks und fünf Spiele: Golden-Axe, Phantasy-Star 2, Micky-Mouse, Thunderforce 3 u. Insector x zu verkaufen. 599,- DM. Tel: 040/5522725, Czempiel Gregor, Theodor-Körner-Weg 12, 2000 Hamburg 61.

Gameboy + "Tennis" u. "Pinball" f. lausige 120,- DM zu verk.!!! Tel: 08151/12228 ab 18 Uhr erreichbar, nach Sven fragen!! S.Rosendahl, Max-Zimmermannstr. 4 a, 8130 Starnberg.

Laptop Toshiba T1000SE NP (+MS-DOS V3.3) 3200 DM, 3 Monate alt, Preis VHB. Näheres: 07962/2854, Christian Holhut, Rötlein 21, 7188 Fichtenau 4.

Verkaufe Sega Mega Drive! + Super Shinobi / Altered Beast! 3 Monate alt, neu 499,- DM + 120 DM. Biete an für 450,- DM!!!!! 06736/645 (nur Fr-So anrufen), Mike Dörrschuck, Schulstr. 5, 6509 Nieder-Wiesen.

Verk. Schneider CPC 6128 m 2 Laufwerken 5,25" u. 3,5",§n§ Farbmonitor, MP2, 115 Leerdisks u. 20 Orig. NP 1500, alt nur 900 VB. Tel: 04144/1364, J. Mehrle, Am Osterfelde 15, 2161 Hammah

Verkaufe C64II + 1541 + Grünmonitor + Plotter + Seikosha SP 180 Drucker + Bücher + 2Diskettenboxen + Zeitschriften für nur 499!!! Nur komplett abzugeben. Ruf mal an (meldet sich Hertel). Ingo Ganzmann, Bayernstr. 37, 8623 Staffelstein, Tel: 09573/7938

Achtung Midi-User Expander Yamaha TX81Z + Editor Sound Quest VHB 650,- Amiga Korg EX800 VHB 350,-. Gernot Markmann, Lübecker Str. 39, 2420 Eutin.

Verkaufe Sega Mega Drive RGB Kabel. Sowie die zum Anschluß an Commodore 1084. Preis 40,. DM. Rüste auch jap. Pal Mega Drive von 50 - 60 Hz um (Games sind dann schneller) Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22, Tel: 02622/83517

Super Famicon Anschluß an Commodore 1084 Monitor oder Anschluß an die Stereoanlage kein Problem. Habt Ihr es von ESC. Dann ist es wahrscheinlich Mono! Also ruft an. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22, Tel: 02622/83517

Gewerbliche Kleinanzeigen

Er ist da ! ! !

für alle Amigas !
Eines der besten und realistischsten Manager-Spiele aller Zeiten !

* EISHOCKEY-MANAGER * mit allen nur erdenklichen Möglichkeiten:

- 1-2 Spieler Modus - animierte Spielsequenz - z.T. Digit. Grafiken
- Editor zur Änderung ALLER Team- und Spielernamen (mehr als 600 !)
- Riesen Statistiken und Spielerwettbewerbe (z.B. Torjäger, Scorer)
- Transfer in allen 3 Ligen mit ALLEN Spielern möglich.
- Werbeverträge - Training - Stadionbau - Eintritt - Bankkredite
- volle Maussteuerung

und...und...und...
Kompl. in dt. + Anl. zum Superpreis von 39 DM + VS. 4 DM (NN. 6 DM)

Jo Seitz
Altenstädter Str. 14
6361 Niddatal 4
Tel.06187 / 26498

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:

Ingeborg Thurm
Postfach 16 71
7060 Schorndorf
Tel. 07181 / 21709

Brot für die Welt
Postgiro Köln 500500-500

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Ab sofort auch

"NEU - PROGRAMM - VERSAND"
auf AMIGA, ATARI, IBM und C-64
Bitte System angeben.

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

AMIGA ORIGINALPROGRAMME

aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

SUPER-TOLL-NEU- " BTX-ANBIETER "
UNTER: ***SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Auch Ankauf von Originalprogrammen
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

IBM C64 Amiga Gameboy

Unsere Top 10 Amiga / Atari St

Lemmings Deutsch	58,-
Elvira Deutsch	68,-
Cadaver Deutsch	64,-
Speedball II Deutsch	60,-
Chaos Strikes Back	58,-
L.E.T. Challenge Deutsch	60,-
Obitus Deutsch	75,-
Team Suzuki Deutsch	58,-
Dino Wars	50,-
M 1 Tank Platoon	70,-

Großauswahl an Gameboyspielen

Versandkosten 4 DM
Bestellfax 09264 / 1044
Preislisten kostenlos

SOFTWARE DREAMS
Inh. Marco Beetz
Obere Dorfstr. 30
8642 Küps-Theisenort
Tel. 09264 / 6160
24 St. Bestellannahme

CPC Sega Nintendo Atari

C-64 / 128 PD !

Günstig und schnell.

Fordern Sie den GRATISKATALOG an :

PD-SOFTWARE
Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar

GAME-PLAY

Videospezialversand, in Ostwestfahlen und Berlin, Super Preise für SEGA MEGA Drive, Gameboy, PC ENGINE und Super Famicom.

Hotline ab 10 h unter Verl
05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156

Software für :

Amiga, Atari, MS-DOS, C-64, CPC, Sega, Nintendo, PC-Engine, Super Famicom, ...

Alles zu Top-Preisen.

Liste von :

Rainer Safferthal
Handelsvertreter
Fronackerstr. 55
W-7050 Waiblingen

****

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken !

Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung !

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren Auftrag finden Sie in der Heftmitte)

****

PC-Praxis

Nebenberuflich durch Fernkurs zu fundierten PC-Kenntnissen in MS-DOS, in der Textverarbeitung mit MS WORD, in der Tabellenkalkulation mit MULTIPLAN und im Datenbank—system dBASE.

60 weitere Fernkurse: BASIC, PASCAL, COBOL, EDV-Grundkurs, Fachkaufmann IHK DV-Organisation und Datenkommunikation oder Marketing, Betriebswirt, Fachwirt, Management, Kaufm. Grundkurs, Buchführung, Abitur, Englisch, Allgemeinbildung, Prakt. Psychologie.

Kostenlosen Studienführer mit Probelektion Ihrer Wahl anfordern.

Studiengemeinschaft Darmstadt
Abt. 41 / 33, Postfach 41 41
6100 Darmstadt
Tel.: 06157 / 80 66

KEDING`S
Softwareversand

A T A R I S T :
Car Vup* DM 63.90,Dick Tracy* DM 63.90
Elvira DM 74.50,Lemmings* DM 60.50
A M I G A :
Car Vup* DM 63.90,Dick Tracy* DM63.90
Ducktales DM 64.50,Monkey Island* DM 78.-
I B M :
Dino Wars* DM 68.50,Dick Tracy* DM 63.90,Lemmings* DM 78.50
C 6 4 :
Dino Wars* DM 25.50,Dick Tracy* DM 42.50,Pirates DM 47.50
* = deutsch

Kostenlose Preisliste anf., bitte System angeben ! Versandkosten 5.- DM +Nachnahmegebühr. Vorkasse 3.- DM. Ab 100.- DM frei!

Nur Versand !
D.Keding
Auf der Hufe 16
4800 Bielefeld 1
Fax.0521/886260
Telefon: 0521/881738

DeLuxe CNC

für Fräsen oder Drehen.

Die super Simulatoren für Profis und die, die es werden wollen !

Für Amiga oder Atari ST, nach DIN

A.F.S. Software
Roßbachstr. 17
6434 Niederaula 3
Tel. 06625 / 7901

Nur von 13.30 - 14.30 Uhr und 18 - 20 Uhr.



Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM
+ Versandkosten

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Software und Zubehör für:

ATARI ST / XL / C16 / C64 / VC20 / AMIGA / CPC / PC / XT / AT / NINTENDO /

Info gegen 1,- DM Porto bei :

THE PROGRAM
R. Goth
An der Ludwigshöhe 4
W-8832 Weißenburg

Public Domain ab DM 0,98
Gut * Schnell * Preiswert
Amiga-C64-Atari-PC-XT/AT

Katalog gratis, bitte 1 DM Porto, bei Kauf erstattet
bitte Computertyp angeben

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga
36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

STOP STOP
AN- UND VERKAUF
von
GEBRAUCHTEN VIDEO SPIEL MODULEN
ALLE SYSTEME

Ralph Kemnitzer, Postfach 35 09
8670 Hof
STOP STOP

PANADISK PUBLIC-DOMAIN

für PC's von 80 bis 180 Pf.
Katalogdiskette für 2,- DM.

HEINSOHN
Sodenstich 103
W-2900 Oldenburg

Über 999 Disketten

GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's, Nintendo, Gameboy, NEC, Turbo GT, SEGA's Game-Gear, Atari Lynx, Preislisten gg. Freiumschlag unter :

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel. 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich ab 10 h

AMIGA
Speichererweiterung
auf 1 MB 89,-
DBZ 0441 / 34442

Fußball-Manager,

THE FINAL für alle AMIGAS mit durchweg **positivem** Echo, allen Extras wie : 1 - 4 B-Liga, DFB und Eurocups, Spieler Editor, Stadionbau, Eintritt, Training, Prämien, Transfers, Statistiken, Digisound und Bilder u.s.w.

Komplett in deutsch + Anl. nur **25,- DM** + 4,- DM VK.

Jo Seitz
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Tel. 06187 / 26498

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von
- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05



Bitte nur Händleranfragen!

TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

Wir führen Software für:
AMIGA C-64
ATARI-ST PC
MEGA-DRIVE
& GAME-BOY

Kostenlose Preisliste anfordern!

Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2 DM in Briefm.

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser

Spiele - Restposten für C64, Amiga, Atari ST und CPC.
350 versch., alles neue Originale, pro Spiel ab

DM 7,50

Liste von
Computer-Flohmarkt
Postfach 66 10
7133 Maulbronn

NEU EGA-STRIP-POKER

für IBM + Komp. mit 512K RAM + VGA/EGA (256K)

Supergrafik (digi) + Super-Poker-Spaß.

DM 49,50 + 2,50 VK o. 7,50 NN

PRIMA-DONNA-Software
Ostpreußenstr. 5
2351 Boostedt

******* **VERSCHENKEN** *******

können wir nichts, aber gute Preise machen.

Spiele für CPC, PC, AMIGA, C64, ST. Lösungshilfen. GAMEBOY Spiele. Hardware und Zubehör.

ANRUFEN !
SOFTWAREVERSAND GEBAUER
02 11 / 30 92 33

GAME-PLAY Videospiele

Wir führen Video & Computer-Spiele für :

SEGA Mega Drive, Nintendo Gameboy-NES America-Super Famicom, Game-Gear, PC Engine und Turbo GT, Lynx Amiga, IBM PC und Atari ST

Händleranfragen erwünscht !

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
Postfach 11 04
4837 Verl 1
Telefon : 05246 / 81184
Telefax: 05246 / 81270
Täglich 10 - 19 Uhr



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

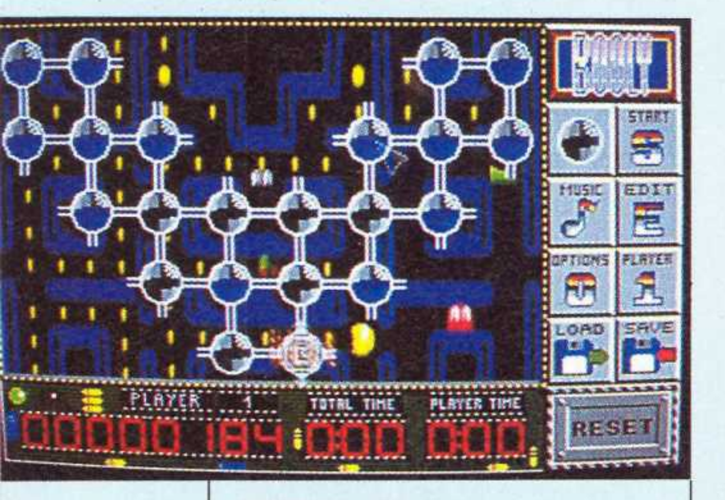
6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

IM SALON DER SOFTWARE-LÖWEN

„Willkommen, bienvenue, welcome", leuchtete es den Fachbesuchern der diesjährigen ECTS in London entgegen. European Computer Trade Show – der Name war Programm. In der bildhübsch renovierten, geräumigen Halle des Business Design Centre stellte (fast) alles aus, was Rang und Namen hatte. Je nach Terminkalender hetzte oder flanierte die europäische Presse durch die Gänge, schaute den Planern und Programmierern über die Schulter. Gleich zu dritt machten wir uns für Euch auf den Weg, um die aktuellsten Nachrichten zu ergattern. Die Ausbeute? Lest selbst . . .



Sternenkrieger unter sich: Eva (Mitte), flankiert von Branchenkollege Anatol Locker (links) und SOFTGOLDS Tom „Vader" Schmidt (rechts)



ST-Tüftelei: Loriciels BOOLY



Magisch, mystisch, metaphysisch, THE GUARDIANS (ST)

Uli, Manfred und ich hatten während der tollen Tage reichlich zu tun. Vom 14. bis zum 16. April hatte die Messe ihre Pforten geöffnet. Einhelliges Fazit: Angenehme Räume, gedämpfte Hektik und insgesamt eine sehr zivilisierte Sache. Kein Vergleich zum überquellenden, lieblos ausgestatteten Earl's Court, Schauplatz der Londoner Herbstmesse. Vor allem Umsetzungen wird es in den nächsten Monaten hageln. Komplett neue Programme sind rar und brauchen zunehmend lange Entwicklungszeiten. Da in England der Achtbit-Markt immer noch groß ist, wurde einiges angeboten, was zum Teil nicht in Deutschland vertrieben wird. Schon von der Menge ansehenswerter Budget-Software lohnt ein Englandbesuch! Hier die Neuigkeiten im Telegrammstil!

Erweitertes Programm bei **RUSHWARE**: Der Kaarster Großhändler meldet stolz den Vertragsabschluß mit **SIR-TECH**, dem kanadischen Hersteller der **WIZARDRY**-Serie. Nach und nach werden alle sechs Rollenspiele ins Deutsche übersetzt. Die englischen IBM-Ausgaben (5 1/4") werden zum Freundschaftspreis von DM 49,95 verkauft, Teil 6 (in beiden Diskformaten) für DM 99. Soviel kostet auch die zur Zeit vorbeitete Amiga-Fassung. Teile 1-3 und 5 werden für den C 64 (Diskette) für knapp 40 Mark verkauft. *Mike Andersen*, sympathischer Firmenchef, verspricht für WIZARDRY 7 VGA-Grafik, Soundkartenunterstützung und natürlich eine *noch* ausgefeiltere Geschichte.

LORICIEL arbeitet unter Hochdruck am Tüftelspiel **BOOLY** und dem Geschicklichkeitstest **GUARDIANS** für die 16-Bitter. Die Pariser setzen auf Amiga, ST, PC und CPC (dessen Software leider bei uns nicht vertrieben wird) und **BUILDERLAND**, **SUPERSKWEEK**, **DISC**, **PANZA**, **ADS** und **QUADREL** für die noch nicht bedienten Rechner um. Leider sind weder Builderland noch Superskweek für den PC vorgesehen. Dafür ist Letzteres für das Lynx in Vorbereitung.

Weiter mit Frankreich. **UBI SOFT** bereitet das unirdisch schöne **UNREAL** für ST und PC vor, **B.A.T.** für PC und CPC. **PRO TENNIS TOUR 2** wird bald auf ST und PC zu haben sein. Neu ist der **MUSIC MASTER**, ehrgeiziges Tonstudio-Projekt für den Amiga, ST und PC.

Ganz in Sport macht **KRISALIS**. **JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH**, nach einem der erfolgreichsten Spieler der Welt benannt, kommt für Amiga, Atari ST und PC. Zwei Spieler können gegen einander oder einer gegen den Computer antreten. Die Animation der Spieler im schräg von oben gesehenen 3-D-Spielfeld, sah vielversprechend aus.

PSYGNOSIS liefert demnächst Umsetzungen. **AWESOME** und **SHADOW OF THE BEAST II** werden bald für den ST lieferbar sein, **BARBARIAN II** für ST und Amiga. Sechs Level magiehaltiger Action wird **AGONY** bieten. Action satt also demnächst (??) auf dem Amiga.

Wer gerne Ungeziefer vernichtet und einen PC besitzt, kann bald auf die Jagd gehen: **AUDIOGENIC** läßt sei-

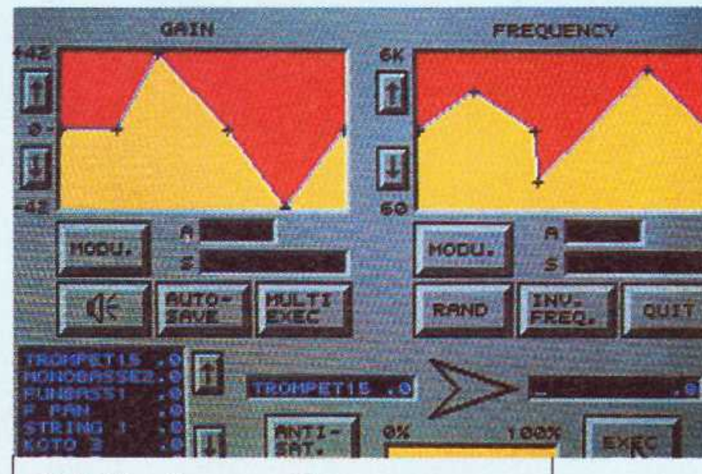




Auf Steffis Spuren: PRO TENNIS TOUR 2 (ST)



B.A.T. endlich für den PC (VGA)



ST-Musik vom Feinsten: UBIs MUSIC MASTER

nen **EXTERMINATOR** los. Wild geht's auch bei den Raumschiff-**WRECKERS** zu. Amiga, ST, Spectrum, PC und CPC müssten bis zur Drucklegung beliefert werden können. Ganz neu ist **EXILE**, das verflixt nach *Turrican* klingt und sogar eine Speichermöglichkeit bietet. Systeme: Amiga, Atari, C 64.

Leider „nur" für den Spectrum wird **LONE WOLF – THE MIRROR OF DEATH** veröffentlicht. Dem Geschicklichkeitsspiel soll das neueste Buch der *Lone Wolf*-Rollenspielserie beiliegen. **EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER** wird für den PC umgesetzt, während **SUPER LEAGUE MANAGER** im Juni für Amiga und ST erscheinen soll. Einen typisch englischen Sport präsentiert Audiogenic mit **GRAHAM GROOCH WORLD CLASS CRICKET**. Im Juni sollen C 64, PC, ST und Amiga versorgt werden, später die CPC- und Spectrum-Besitzer.

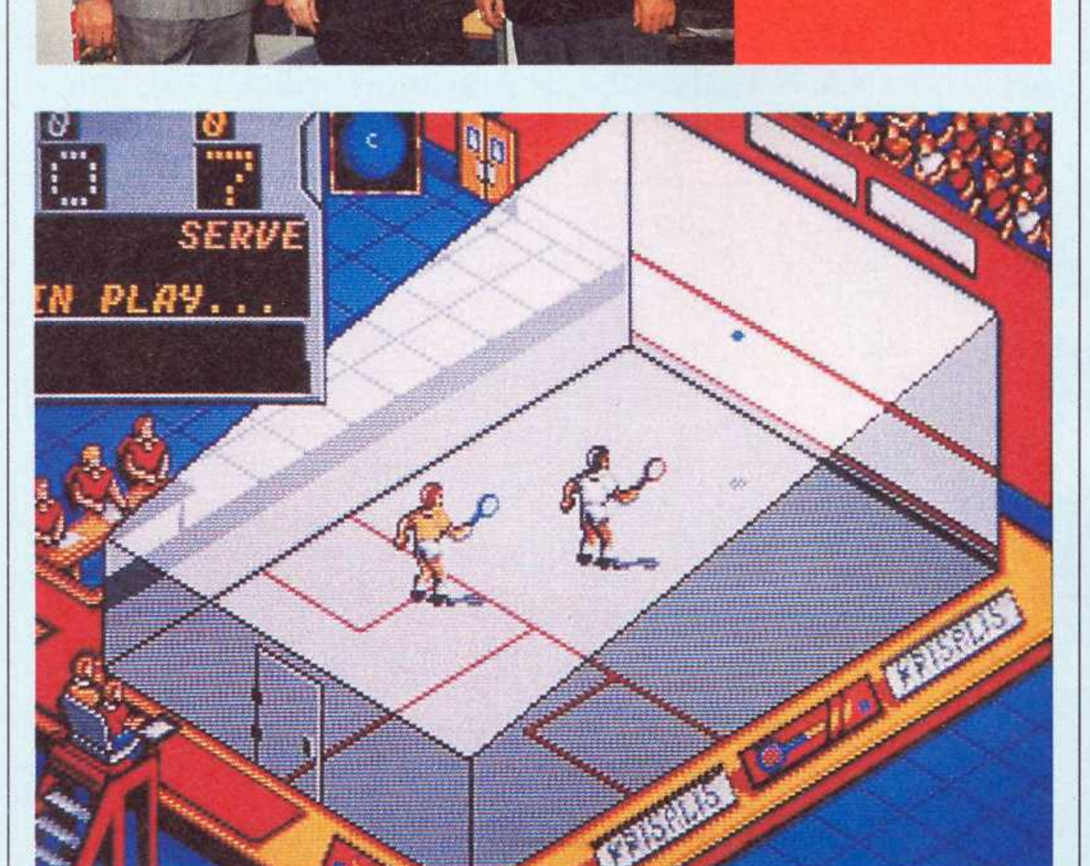
Noch einmal Emlyn Hughes. Ein nach ihm benanntes **ARCADE QUIZ** soll für Hektik mit *Trivial Pursuit*-Einschlag sorgen. *Dave Whittaker* liefert die Musik, Action-Einlagen bieten Abwechslung. Geplant für PC, ST, Amiga, C 64, Spectrum und CPC.

Neuling **INTERCEPTOR** gibt mit **DOMINION** für den ST ein interessantes Debut. Nächsten Monat können wir Euch mehr über das Fantasy-Rollen- und Actionspiel berichten!

Spannung in Manchester: **OCEAN** brütet Dutzende Umsetzungen aus. **NEAVY SEALS** kommt für Amiga, CPC, Spectrum, **BATTLE COMMAND** für die Achtbitter. **TOKI** soll endlich bald für Achtbitter, ST und Amiga fertig sein. **BILLY THE KID** macht demnächst STs und PCs unsicher, während das Fantasyspektakel **ELF** bald auf **ST** und **AMIGA** beginnen kann. **WIZKID** wird auch für die beiden Rechner vorbereitet. Vorsicht, hoher Niedlichkeitsfaktor! **SIM EARTH**, die Weltsimulation, kann bald auf Atari und Amiga gespielt werden. **POWER UP**, die Compilation mit *Rainbow Islands, X-Out, Turrican, Altered Beast* und *Chase H.Q.*, wird demnächst auch für die Achtbitter verkauft. Überhaupt, Achtbit: Ocean setzt langfristig auf Module für den C 64, ist man doch zunehmend von den Raubkopien der Disk- und Cassettenspiele entnervt. Endlich kommen PC-Besitzer auch in den Genuß von **PUZZNIC**. Ob die 64'er Freunde allerdings auf **CHASE H.Q. II** gewartet haben, sei dahingestellt ... PC und 16-Bitter werden im Sommer von **WILD WHEELS** überrollt, einer Mischung aus Renn- und Ballspiel. Klang gut. Hartgesottene können sich (oder, wenn es die BPs will, auch nicht) auf ein Spiel vom Kaliber *Running Man* freuen. Achtbitter, Atari und Amiga sollen beglückt werden. PC- und 16-Bit-Besitzer können sich demnächst mit **EPIC** auf Weltraumreise begeben. Brandneue Projekte: **DARKMAN**, ein Rächerkrimi, **TERMINATOR 2**, frei nach Arnolds Film, und **THE SIMPSONS**, nach dem garstigen Kultcomic aus den USA. Das ZDF sicherte sich die Rechte an der Zeichentrickserie – mal sehen, ob der spezielle Anti-Humor bei uns ebenso gut ankommt.

Stolze Vertragspartner: SIR-TECHs Mike Andersen (re.), Hans Rabe (li.) und Jürgen Göldner (re.) von RUSHWARE.

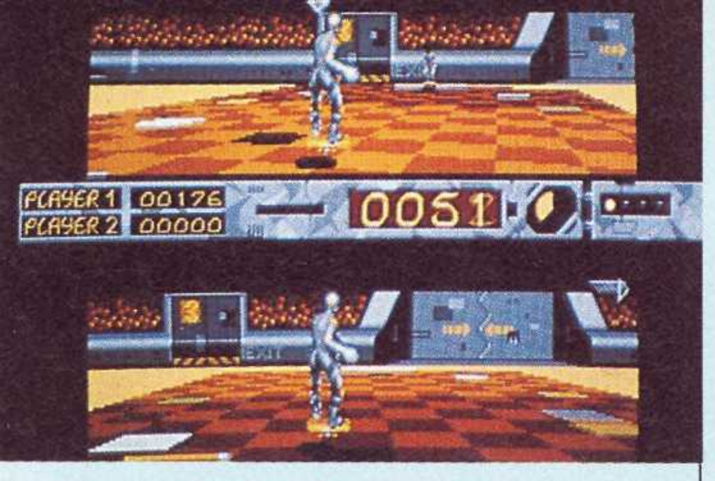
Nicht viel Neues bot Gigant **SIERRA**. **HEART OF CHINA**, der Nachfolger des düsteren Zukunftskrimis *Rise of the Dragon*, müßte bald für den PC fertig sein. Die *Space Quest*- und *King's Quest*-Reihen werden nach und nach eingedeutscht und Amiga- und Atari-Fassungen erstellt.



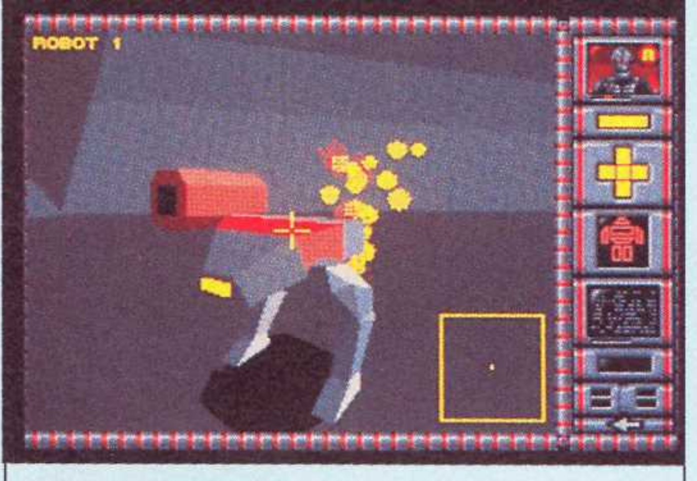
Darauf haben alle gewartet: Endlich wieder Squash, genannt J. KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH (ST)



Fernöstlich geht es bei HEART OF CHINA (PC, VGA) zu.



Rasant: STORMBALL (ST)



Rüde: DUSTER-Roboter (ST)



Fantasy-Action für die 16-Bitter

••••• London, April 1991: Der



MIGHT & MAGIC II auf dem Sega Mega Drive – ELECTRONIC ARTS macht's möglich!

Fleißig ist man auch bei **RAINBOW ARTS/SOFTGOLD**. Um der Verwirrung ein Ende zu setzen: Softgold heißt die Holding, Rainbow bleibt Label für hauseigene Produkte. **TURRICAN II** wird für CPC und Spectrum (jeweils Disk und Kassette) vorbereitet, **LOGICAL** kommt für den PC (CGA bis VGA), Amiga (ab 512 KByte), ST (Farbe) und C 64 (Disk und Kassette). Weniger Denk- als Geschäftsspiel wird **MAD TV** für Amiga, ST und PC. Das Geheimnis Eures Erfolges wird in der erfolgreichen Führung eines Fernsehkonzerns liegen. Nur so könnt Ihr Eure Angebetete, Betty, schließlich für Euch gewinnen. Man darf gespannt sein. Außerdem in Arbeit: **ROCK'N'ROLL** und **MASTERBLAZER** für den PC, sowie **MUDS** und **Z-OUT** für den Atari. **SSI**, hierzulande von den Kaarstern vertrieben, müßte bei Drucklegung sein fantastisches **EYE OF THE BEHOLDER** für den Amiga vorgelegt haben. Gleichzeitig arbeitet man kräftig am Nachfolger:**EYE OF THE STORM**. Im September soll für Fans des ersten Teils das Warten vorbei sein! **LUCASFILM**, zweiter US-Gigant unter Vertrag, setzt all' seine Adventures auf das CD-ROM um. Ein Traum! Die Vorführung des sympathischen Firmenchefs *Doug Glen* zog wahre Menschentrauben an. Niemand konnte an **INDY** und seinen Kollegen vorbeigehen. In Vorbereitung: **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**. Sieht jetzt schon super aus! Mehr zum Thema in der nächsten ASM ...

RAINBOW ARTS sorgt für verrückte Zeiten auf dem PC: MAD TV demnächst auf Eurem Rechner.

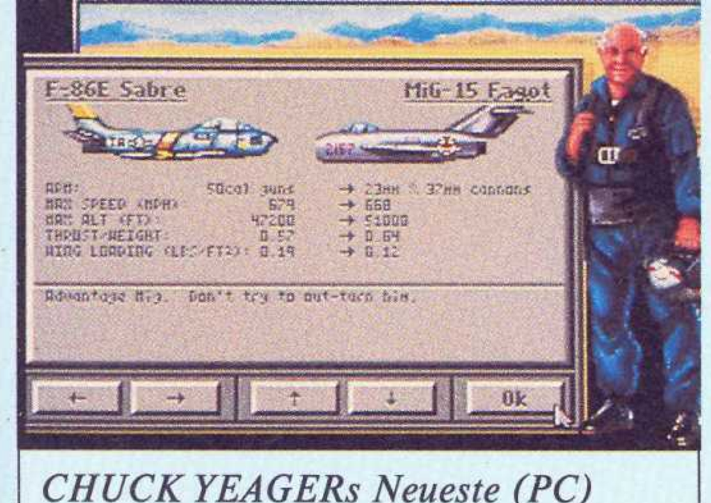
Andere Marktlücken wittert man bei **TITUS**. Vom Arachno-Thriller zum Spinnenkiller: **ARACHNOPHOBIE** liegt in den letzten Zügen. Auch **PREHISTORIK**, urzeitliche Hüpfprobe, müßte demnächst für ST und Amiga, im Sommer dann für den PC fertig sein. Wer nach zwei *Crazy Cars*-Folgen noch nicht genug hat, kann bald wieder zugreifen: Gnadenlos läßt Titus **CRAZY CARS III** auf die 16-Bitter los. Wer ist das – schwarze Brille, dunkler Hut und Anzug und grimmige Miene? Richtig – die **BLUES BROTHERS** ziehen wieder im Auftrag des Herrn los. Auf PC und 16-Bittern soll eine turbulente, musikgeladene Actionorgie entfacht werden.

Stichwort Action: Spezialist **ELITE** bereitet etliche Umsetzungen und Neuheiten vor. In der nächsten ASM müßte schon **MIGHTY BOMBJACK**-PC vorgestellt werden, ebenso **WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER** für C 64 und PC. **DRAGON'S LAIR** macht dagegen auf Nintendos Achtbit-Konsole eine gute Figur. Für den Herbst ist die **EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992** geplant. Auftritte auf ST, Amiga, PC und 64'er sind vorgesehen. Das bleigeladene xxx (indi) wird für die 16-Bitter verbilligt neu aufgelegt. Ob die explosive Handlung (wg. BPS) bei uns in die Regale kommt, ist ungewiß. Martialisch geht es auch bei der **LAST BATTLE** zu. Straßenkampf vom Härtesten entbrennt demnächst auf PC, 16-Bittern und C 64. Automatenumsetzungen für das nächste Frühjahr: **CAVEMAN NINJA, SUZUKA GP/ WINNING RUN II** und **EDWARD RANDY** – alle für 16-Bitter, PC und 64'er. Hinter *Randy Eddie* scheint sich ein *Indy III*-Actionverschnitt über den Wolken (!) zu verbergen.

MOTIVETIME spezialisiert sich auf Umsetzungen für Nintendo. Neueste Titel: **SPACE ACE** für das NES und **TALOS** (schöne Hintergrundgrafik!) für den Game Boy. Wenige Titel, aber breites Spektrum bei **PALACE**: „Cybersport"-**SLIDERS** kommen für 16-Bitter und PC, Tüftel- und Hektikspiel **SWAP** für dieselben Systeme.

Mächtig ins Zeug legt sich **CORE DESIGN**. **CHUCK**





CHUCK YEAGERs Neueste (PC)



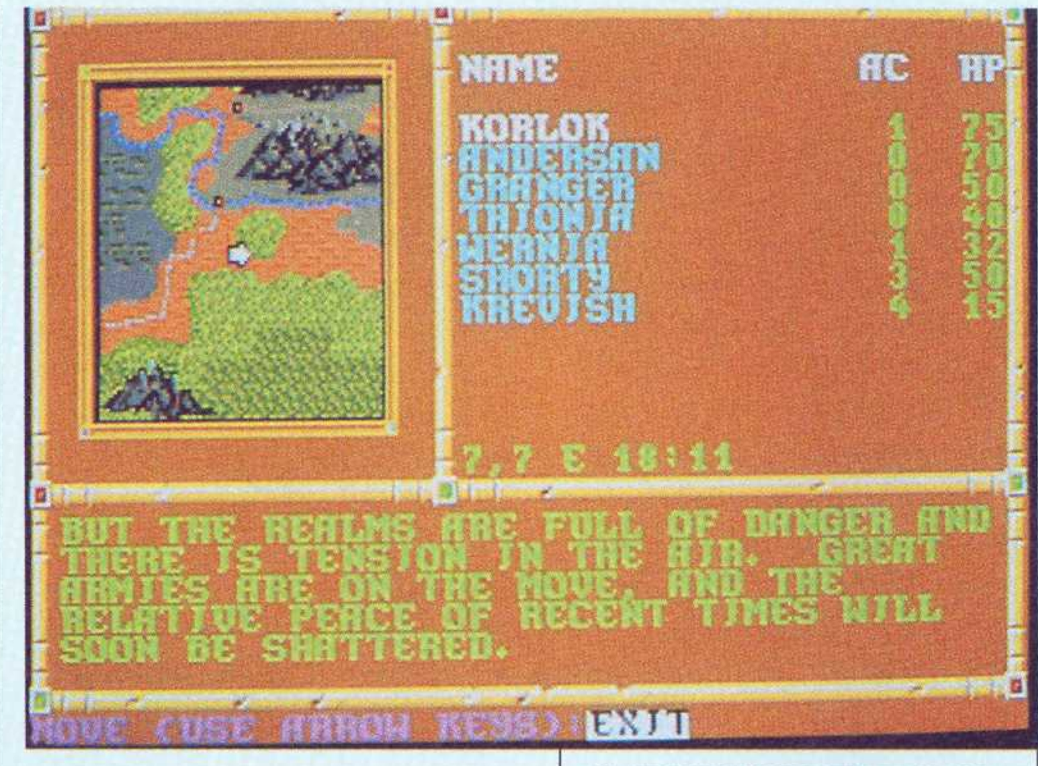
SSI im Weltraum und auf dem PC


XENON II auf Sega Master System

Softwarenebel lichtet sich ...

ROCK müßte bei Drucklegung für den ST, **CORPORATION** für den PC fertig sein. Kampfspiel **WAR ZONE** und Ballerorgie **FRENETIC** werden für Amiga und ST vorbereitet. Zum Jahresende starten das futuristische Sportspiel **RETRO** und das geheimnisvolle **PROJECT 3** auf den gleichen Systemen. ST-, Amiga- und PC-Besitzer werden im Sommer mit dem Kampfhubi (oder -heli? Warum informiert mich denn Keiner?!) **AH 73M THUNDERHAWK** beglückt. Weniger kampforientiert soll das Rollenspiel **HEIMDALL** sein – gleiche Systeme, Start im November. Hört man da Anklänge an nordische Sagen?

Einen Gemischtwarenhandel eröffnet **THE SALES CURVE** mit ihrem Team und Label **STORM**. Was alles auf uns einstürmen wird? Das niedliche **ROD-LAND** schielt unverfroren nach dem *Bubble Bobble*-Markt. Ob der Coup gelingt, können 16- und Achtbit-Besitzer im Herbst prüfen. Danach erscheint **BIG RUN**, eine verkürzte Paris-Dakar-Rallye. Sechs Streckenabschnitte zwischen Tunis und dem Zielort sind zu bewältigen. Wo? Auf gut gerüsteten 16- und Achtbittern. Zum Schluß dreimal Action: **DOUBLE DRAGON III: THE ROSETTA STONES** entführt zwei Kämpfer auf Umwegen nach Ägypten, während der **SOLAR JETMAN** seinen **HUNT FOR THE GOLDEN WARPSHIP** aufnehmen muß. Hart zur Sache wird es bei **ASYLUM** gehen – vorausgesetzt, die drei Kämpfer bekommen keinen Ärger mit den Spielevätern des gleichnamigen, verrrückten Uralt-Adventures! Überschneidungen außerhalb des Titels: So gut wie keine!



GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (PC)

GREMLIN gibt Gas: **SUPER CARS II** erscheint demnächst für den ST(E), **SWITCHBLADE 2** für ST und Amiga. **HERO QUEST**, Anlaß für *Sierra*, ihre fast gleichnamige Adventure-Reihe umzubenennen, kann vielleicht schon im kommenden Heft getestet werden. Ehemals Brettspiel, startet das *Cadaver*-ähnliche Abenteuer bald auf den meisten Acht- und 16-Bittern. **PEGASUS** ist ein Fantasy-Actionspektakel mit sechs Leveln und jeder Menge Dämonen. Start im Herbst auf 16-Bittern. PC-Freunde werden im Laufe des Sommers mit **BSS JANE SEYMOUR**, **TEAM SUZUKI** und **TOYOTA CELICA GT4 RALLY** bedacht. Für den Winter sind **UTOPIA** (Sim Society?), **TURBO CHALLENGE II**, **SPACE CRUSADE** und **FLAG** geplant. 16-Bit-Besitzer kommen auf jeden Fall in den Genuß, weitere Umsetzungen sind geplant.


Christine Pillot und ‚Wild' Stealey von MICROPROSE

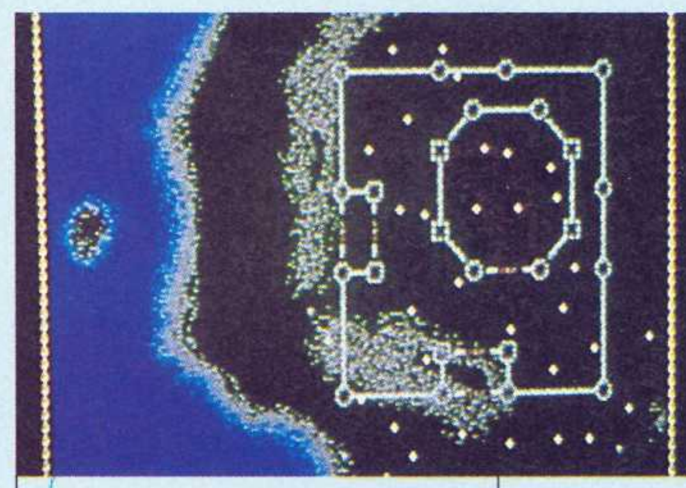
ACTIVISION operiert jetzt europaweit vom französischen Büro aus. Ihr actionlastiges Programm: **DEUTEROS**, **HUNTER**, **R-TYPE II** und **BEAST BUSTERS** für Amiga und ST, **DEATH OR GLORY**, **BATTLETECH II – THE CRESCENT HAWK'S REVENGE** und **F-14 TOMCAT** für den PC. Die Amiga- und ST-Umsetzungen von **SHANGHAI II – THE DRAGON'S EYE** läuten dann schon die Wintersaison ein.

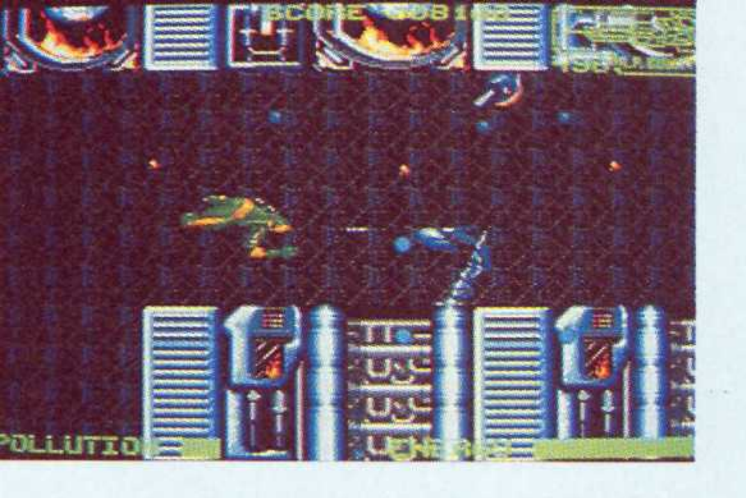
Sparsam plant man bei **DELPHINE**. Das Pariser Softwarehaus setzt seine Reihe anspruchsvoller Grafikadventures mit **CRUISE FOR A CORPSE** fort. Filmartig schräge Perspektiven, flüssige Animationen und origineller Hintergrund machen schon auf die Kreuzfahrt neugierig. Im Herbst können sich Amiga-, ST- und PC-Eigner einschiffen.

VIRGIN GAMES veröffentlicht nach der enttäuschenden Amiga-Version von **WONDERLAND** dem-



Tüftelspaß mit DEVIOUS DESIGNS (C64)


CASTLES läßt die Köpfe rauchen. PC only.



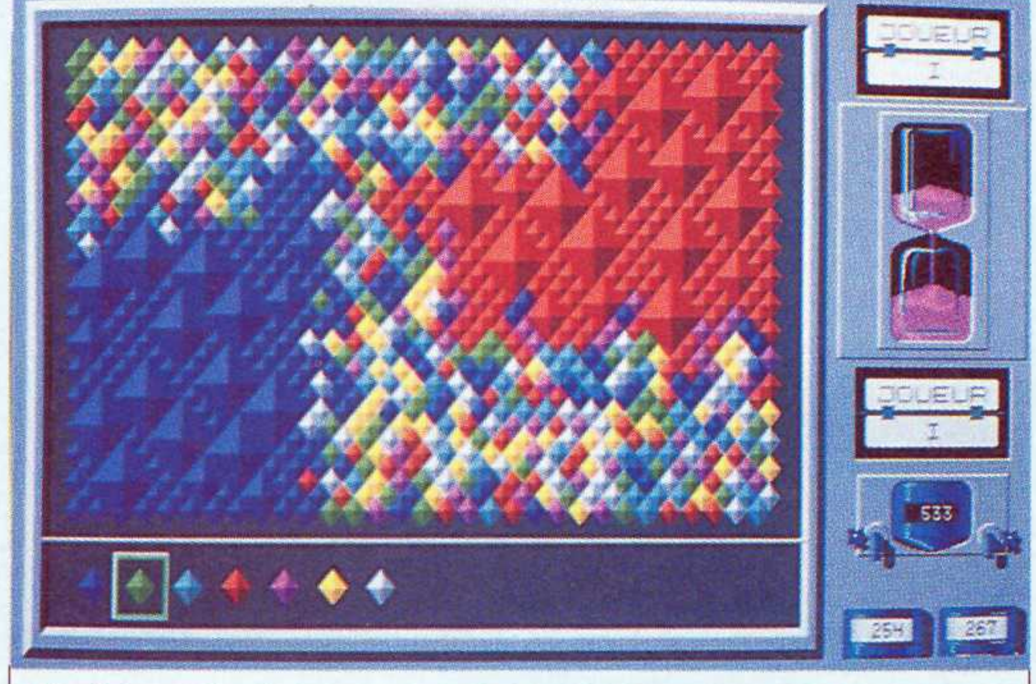




●●●●●●●●● Ring frei für die

nächst die ST- und Archimedes-Fassungen. Hoffentlich werden sie dem tollen Adventure gerecht! Das Team um *Anita Sinclair* wird auch durch die **MAGNETIC SCROLLS COLLECTION** geehrt. **FISH**, **CORRUPTION** und **GUILD OF THIEVES** erscheinen zum Preis von einem (!) Spiel für 16-Bitter, PC und Archimedes. Hauseigene Umsetzungen: **SPIRIT OF EXCALIBUR** für ST und Amiga, **SUPREMACY** für den C 64 (Disk und Kassette), **SHINOBI** für PC, Acht- und 16-Bitter. **SPOT**, ein noch weißer Fleck auf der Landkarte, überrascht 16-Bit-, C 64- und PC-Freunde im Sommer. **147 3D SNOOKER** kann bald auf Amiga und ST starten, während die Space-**SHUTTLE**-Simulation des NASA-Gefährts im Oktober vom Amiga, ST und PC abheben kann. *Populous*-ähnliche Strategie gilt es in **REALMS** zu verfolgen, eine Prise *Betrayal* inbegriffen. Heutige Probleme müssen dagegen in **FLOOR 13** bewältigt werden. Als Leiter einer halbgeheimen Einsatztruppe müßt Ihr für Ordnung und Demokratie sorgen. Gar nicht korrupt geht es der **MASTERTRONIC 16 BLITZ**-Reihe zu. **DOUBLE DRAGON**, **SILKWORM**, **XENON**, **GEMINI WINGS** und **CONTINENTAL CIRCUS** werden für 16- und Achtbitter billig neu aufgelegt. Für den PC wird es vorläufig allerdings nur den *Doppelten Drachen* und das Alien-Action-Gemetzel geben. Last, but not least ein Fest für *Infocom*-Fans: Insgesamt zehn Klassiker der großen, alten Softwareschmiede werden über **RUSHWARE** vertrieben. **ZORK I – III**, **ENCHANTER**, die **LEATHER GODDESSES OF PHOBOS** sind unter anderen mit von der Partie. Das Beste ist der Freundschaftspreis von rund 30 Mark. Systeme: Amiga, ST und PC.

Ein weiterer Gigant, **U.S. GOLD**, setzt auf zwei Hauptprodukte. **CYBERCON III**, ein geschickter 3-D-Action- und Geschicklichkeitsmix, sollte demnächst für PC und 16-Bitter fertig werden. Da werden nostalgische *Sentinel*-Zeiten heraufbeschworen, allerdings mit völlig anderem Geschehen. Ganz anders der **JETFIGHTER II**. Wieder einmal (zum wievielten Mal eigentlich?) wird im Untertitel mit „fortgeschrittener Taktik“ geworben. Hoffen wir, daß das PC-Produkt hält, was U.S. Gold verspricht. Im Anrollen: Spectrum und CPC-Umsetzungen von **LINE OF FIRE**, **ESWAT**, **TURBO OUTRUN**, dem **SEGA MASTERMIX** und **SUPER MONACO G.P.**. Letzterer wird auch für den ST vorbereitet. Nach langer Wartezeit dürfte nun auch der **SHADOW DANCER** mit seinem weißen Hund auf alle Formate außer dem PC losgelassen werden.

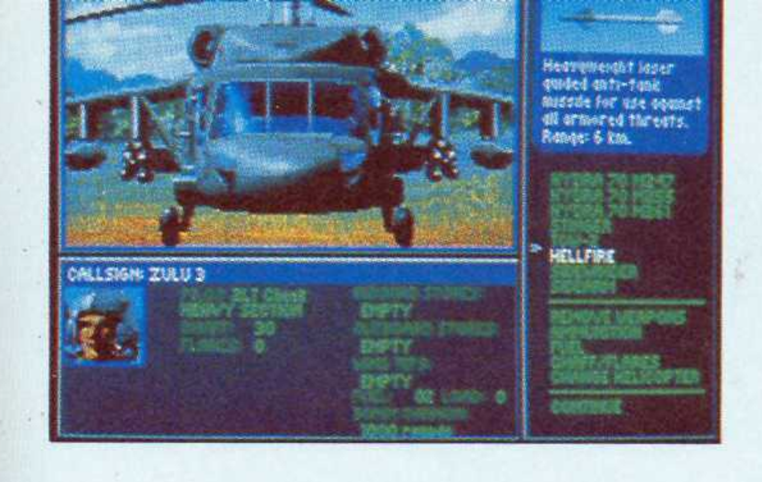


Verfolgen Euch bis in den Schlaf: Infogrames' COLOURS PC (VGA)

MERCS ist die Abkürzung für „mercenaries“, Söldner. Die müssen in selbstmörderischem Einsatz den in Afrika entführten Altpräsidenten der USA befreien. Acht- und 16-Bit-Besitzer können demnächst auch zu zweit den Joystick glühen lassen. Die wohlige Affäre mit **SEGA** zeitigt weitere Umsetzungen. **WORLD CLASS LEADERBOARD** wird ab dem Sommer Golf-, **HEROES OF THE LANCE** Fantasy-Atmosphäre auf dem Master System verbreiten. **SUPER KICK OFF** läßt Fußballer-Herzen höher schlagen, während **OUTRUN EUROPA** Euch in fünf Etappen und diversen Transportmitteln quer durch Europa hetzt. Am Ende wartet Euer geliebter Ferrari – Brennpunkt Berlin.

Von den güldenen Amerikanern wird auch **MILLENNIUM** vertreten. Deren Sport- bzw. Actionspektakel **STORMBALL** und **TENTACLE** nähern sich unaufhaltsam ihrer Vollendung. Erst werden die 16-Bitter, dann der PC beliefert. Das Wildwest-Rennen **MOONSHINE RACERS** wird zur Zeit auf ST und PC umgesetzt. Unter Hochdruck laufen die Feinarbeiten am Strategiestück **ROBIN HOOD**, sowie am *James Pond*-Nachfolger **ROBOCOD:** Diesmal muß der Titelheld als Cyberhering Spielzeugfabriken retten. Süüß . . . **STRIKE COMMAND** und **CYBORNETICS** weisen bei deutlich niedrigerem Knuddelgrad rasante 3-D-Action mit Strategie-Einschlag auf. Ganz anders wieder das Action-Adventure **SHINTO'S REVENGE** mit seiner Fernost-Note. Alle Spiele sind für 16-Bitter, Strike Command, Cybornetics und Robin Hood auch für PC geplant.

Was tun, wenn man *Segas* Megaheld *Wonderboy* für Erzrivalen **NINTENDO** umsetzen will? Ganz einfach: Man nehme die gleiche Landschaft, dieselben Monster, den gleichen Held – und verpasse ihm einen *Super Mario*-Kopf! So hüpft Mario als Hosenmatz über die **ADVENTURE ISLAND** des NES. Wer nicht genug bekommen kann und schon immer bereute, das *Sega Master* nicht gekauft zu haben, dem wird auch gleich **ADVENTURE ISLAND 2** angeboten. Auch hinter **ATOMIC**







Endmonster der Saison .....

PUNK verbirgt sich ein bekannter Titel. Kein Geringerer als *Bomber Man*, von PC-Engine-Ruhm, tummelt sich im explosiven Geschehen. Bis zu drei Spieler können gegeneinander antreten – gut Krach! **JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU**, benannt nach Großmeister *Hau-Shon-Tsu* (Ehrentitel von den *Cinema*-Kollegen verliehen), erfordert neben gekonnten Tritten und Püffen eine gehörige Portion Geschicklichkeit.

TECMAGIK, ein weiterer Name, den man sich merken muß. Die Londoner setzen Spitzenspiele auf das Sega Master System um – und das mit Schwung! **POPULOUS**, **PACMANIA** und **SHADOW OF THE BEAST** machen einen glänzenden Eindruck. Freuen wir uns auf die nächsten Titel aus London!

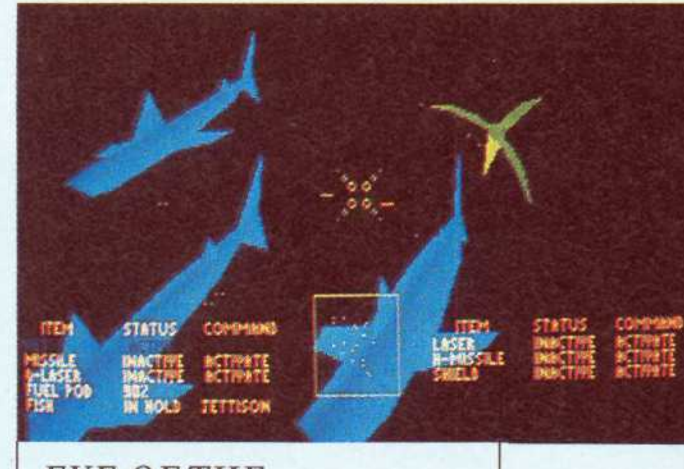
Lange angekündigt, hoffentlich bald fertig: **OCEAN**s Affentheater **TOKI**. Die Bildschirmfotos der Acht- und 16-Bit-Versionen sehen vielversprechend aus. Die „Seehunde" kommen! **NAVY SEALS** starten demnächst auf CPC und Spectrum ihre Marinemission. Heiße Joysticks werden garantiert ... Waffenfrei geht es auch in den neuen PC-Spielen nicht zu. Namen? **F 29 RETALIATOR, BATTLE COMMAND, THE UNTOUCHABLES, EPIC** und Wildwestepos **BILLY THE KID**.

RENEGADE, Firma der *Bitmap Brothers*, bereitet Einiges vor. **MAGIC POKKETS** wird ein interessantes Hüpf- und Sammelspiel mit zahllosen Bösewichten, Extraaufgaben und Gegenständen. Amiga, ST und PC bekommen ihre Fassung. *Cadaver* und kein Ende. Das isometrische 3-D-Action-Adventure (welch' Endlosbezeichnung!„) bekommt eine Disk mit Zusatzlevels spendiert – **CADAVER – THE PAYOFF**. Besitzer des Originalspiels und eines Amiga oder ST können sich demnächst auf Schatzsuche begeben, PC-Eigner müssen sich noch gedulden.

ELECTRONIC ZOO bereitet Einiges vor, das wir bald für Euch testen werden – so die **ECO PHANTOMS** oder **HEART OF THE DRAGON** etwa. Beide erscheinen zuerst für den Amiga. Die Phantome werden noch auf ST und PC umgesetzt. Ganz neu: **GERM CRAZY**, das nach *Life & Death* als Actionspiel klingt. Zwei Dutzend Kampfstätten, 70 Viren und diverse Körperteile müssen gehandhabt werden, damit das Spielfeld Mensch gesund bleibt bzw. wird. Geplant für 16-Bitter – mehr, sobald Electronic Zoo weiter ist. **THE BALL GAME** klingt recht lapidar, bietet aber bis zu vier Spielern die Möglichkeit, ihren Gegnern hüpfend, schießend oder teleportierend ein Schnippchen zu schlagen. Hundert Level mit wechselnden Aufgaben sollen für Langzeitspaß sorgen. 16-Bitter und PC bekommen eigene Fassungen. Wir werden Euch berichten!

MINDSCAPE bereitet zahlreiche Konvertierungen vor. In Kurzform: **GODS, BLUE MAX, DAS BOOT** für ST, **MOONBASE** für Amiga, **LIFE & DEATH, CADAVER LEVELS** und **MEGA FORTRESS** für beide Systeme. Für den PC erscheinen im Sommer **GODS, MEGA FORTRESS, CAPTIVE**, und **4 D TENNIS**. Zugpferd **ORIGIN** läßt die PC-Flieger nicht länger im Hangar stehen: Bei Drucklegung dürften die **SECRET MISSIONS II**, im Juli dann der **WING COMMANDER 2**, sowie die **MARTIAN DREAMS** (siehe ASM 5/91) fertig sein. Rechtzeitig zu den langen Herbstabenden will Firmenchef *Garriott* **ULTIMA VII** (mit aktuellem Öko-Touch) fertigstellen, ein **GROUND COMMANDER** folgt auf dem Fuße. Umsetzungen für den Herbst:

WING COMMANDER (Amiga), **ROAD BLASTERS** (NES). Es folgen **KNIGHTMARE** und **MAGIC POKKETS** für Amiga, ST und PC, **MOONSTONE** (PC, Amiga),**THE CHAOS ENGINE** (ST, Amiga), **CAPTAIN PLANET** (Achtbitter und Amiga), sowie **PAPERBOY II** (Acht- und 16-Bitter). Neues Projekt für das Frühjahr 1992: **MAD MAX**!



EYE OF THE STORM (PC)

EMPIRE strikes back! Die Engländer setzen Ballerorgie **VOLFIED** für alle gängigen Heimrechner um, während der neueste Edelcomic von *Readysoft*, **WRATH OF THE DEMON**, auf CDTV umgesetzt wird. Eine Technologie, von der wir noch hören werden! Nicht nur *SSEye* hat's mit dem Wind, auch Empire bereitet ein **EYE OF THE STORM** vor. Ein 3-D-Weltraumepos mit zahlreichen Missionen verspricht ebensolchen Spielspaß wie sein Rollenspiel-Namensvetter. Zunächst für den PC geplant. Mit der Fantasy-Action von **DEATHBRINGER** (16-Bit-



Fantasyspektakel: DEATHBRINGER auf dem ST



Nicht Medusa, dafür Action satt



Größenwahnsinnig? MEGA LO MANIA (ST)



Feinkost für 16-Bit-Strategen

••• Demnächst auf Eurem Screen!

ter, PC, C 64) soll offenbar *Psygnosis* Konkurrenz gemacht werden. Lecker sah die Grafik jedenfalls aus. Nach **MEGATRAVELLER** (für Amiga und PC, Test in der nächsten ASM) soll **CYBERSPACE** das nächste große Science-Fiction-Spektakel werden. Damit schwimmt Empire voll auf der Welle postatomaren Punks. Rollenspieler dürfen schon die Lichtsäbel wetzen!

Der englische Riese **ELECTRONIC ARTS** sprüht vor Aktivität. Fünf weitere Umsetzungen für's Mega Drive stehen vor der Vollendung: **MIGHT & MAGIC II**, **THE FAERY TALE ADVENTURE**, **KING'S BOUNTY**, **BLOCKOUT** und **CENTURION** machen uns schon jetzt den Mund wässerig. Zwischen Strategie und Städteplanung schwebt **CASTLES**. *Interplay*, berühmt durch *The Bard's Tale, Dragon Wars* oder *Lord of the Rings*, betritt buchstäblich neues Terrain. PC, Amiga und Apple Mac werden „beliefert". PC-Besitzer können sich schon auf den neuen Streich ihres Lieblingspiloten freuen: **CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT** verspricht aufgepepptes Flugvergnügen. Zukunftssport vom Feinsten soll **CYBER FIGHT** bieten. VGA only, Amiga Ende dieses Jahres. Actiongeladen schießt sich demnächst der **ZONE WARRIOR** über 16-Bit-Bildschirme. Für absolute Fans unter Amiga-Besitzern wird es bald **POWERMONGER: THE WORLD WAR I EDITION** geben. **BIRDS OF PREY** erscheint dagegen nur für Amigas mit 1 MByte RAM.

Als ultimative Flugsimulation gepriesen, müssen sich die *Raubvögel* aber mit den schon gestarteten Jagdfliegern messen. EA importiert jetzt **MINDCRAFT**-Titel. Aus Amerika kommen **THE MAGIC CANDLE 1 & 2**, **THE KEYS TO MARAMON** (Fantasy-Rollenspiele mit starker Actionbetonung), sowie **THE RULES OF ENGAGEMENT**, alle für den PC.

HUNTER am Surfteich (PC)

DOMARK kündigt weiterhin dieselben Titel an: **THUNDERJAWS** und **HYDRA** (Heimcomputer außer PC), **PITFIGHTER** (Amiga und Achtbitter), **R.B.I. 2 BASEBALL** (alle gängigen Rechner). Gezähmtes Piratentum kann bald auf allen Heimrechnern ausgeübt werden – **SKULL & CROSSBONES** wird gnadenlos umgesetzt. Auch die pfiffige Sammlung **THE WINNING TEAM** wird noch für alle gängigen Computer außer dem PC umgesetzt. Kein Grund zum Schmollen haben indes Sega Master-Besitzer, will Domark sich doch ihrer Konsole exklusiv widmen. Erste Früchte: **PRINCE OF PERSIA** und **SUPER SPACE INVADERS**.

Label **RESPRAY** wiederum bietet verbilligte Klassiker – **CASTLE MASTER**-Fans wird's freuen! Das hinlänglich bekannte **3 D CONSTRUCTION KIT** wird ins Deutsche übersetzt und als erstes Computer-„Spiel" mit Videofilm zur Anschauung ausgeliefert. **TRIVIAL PURSUIT** wird auf CDTV noch schöner aussehen und klingen, wir sind gespannt. Zu guter Letzt noch ein Rennspiel: **RACE DRIVIN'** soll auf den 16-Bittern für schweißnasse Hände und lange Nächte sorgen.

Gerüchten zufolge soll er noch in diesem Leben erscheinen, der **DUNGEON MASTER** für den PC. Mit tödlicher Sicherheit werden aber die **TURTLES 2** auf alle Heimrechner zukommen. Mit größerer Spannung erwarten wir **ALIENS 3**, die Filmlizenz mit Biß. Zwei **CINEMAWARE**-Titel für PC und Amiga: **ROLLERBABES** und **TV SPORTS BASEBALL**. Von **PSS** erwarten uns **RIDERS OF ROHAN**, das Kriegs- und Strategiespiel nach *Tolkiens Herr der Ringe*, **REACH FOR THE SKIES**, die nostalgische Flugstunde, und **RED PHOENIX RISES**, weniger nostalgische Kriegsspielerei. Alle drei erscheine auf Amiga, ST und PC. Noch mehr zum Fliegen gibt's von **SPECTRUM HOLOBYTE**. **BIG, BAD AND UGLY** ist der Avenger A-10, **FALCON MARK 2** sorgt für genauso viel Luftaction. Beide erscheinen erst für den PC. Der *Falke* benötigt schon einen '286er AT. Weitere Details folgen, sobald die Spieleväter weiter sind. Ein neues System, eine neue Umsetzung: Nach *Bombuzal* arbeitet man fleißig an **BACK TO THE FUTURE „** für **NINTENDO**s Super Famicom. Für **SEGA**s Master System folgen der gleiche Titel, sowie **SPEEDBALL** und Ballerklassiker **XENON II**. Zahlreiche **IMAGEWORKS**-Spiele sind in Arbeit. Wir sind auf *Sensible Software*s 3-D-Strategiestück **MEGA-LO-MANIA** gespannt (ST, PC und Amiga), wie auf den **FIRST SAMURAI** (gleiche Systeme). *Cadaver*-ähnliche Abenteuer-Action bietet **LEGEND** (16-Bitter und PC). In **CISCO HEAT** jagt Ihr auf allen gängigen Heimrechnern als Stadtpolizist durch die Straßen der Hügelstadt. Mit Niedlichkeit ist zu rechnen: **DEVIOUS DESIGNS** und **FIRE AND ICE** werden ab dem Sommer C 64, Amiga und ST (bzw. nur 16-Bitter) unsicher machen.

Süße Extras müssen mit List und unter Zeitdruck sinnvoll verwendet werden. **DROP SOLDIER** und **DUSTER** sind zwei neue Spiele für PC und 16-Bitter. Zu guter Letzt könnt Ihr Euch auf **ROBOZONE** freuen. Wieder ein Endzeit-Szenario, wie für Schwarzenegger gemacht. Alle gängigen Heimcomputer kommen in den Robo-Genuß. – Wir machen erst einmal Pause, bevor es mit Volldampf an die Ausgabe 7/91 geht! ■

EVA HOOGH



'No Hidden Extras' – Messesplitter

Die wohl bedeutendste Software-Messe unserer Tage ist am 16. April zu Ende gegangen. Die User sind von dieser 'Show' ausgeschlossen. Das Business steht im Vordergrund. Die dritte 'European Computer Trade Show' – vom 14. bis 16. April – brachte für die Hersteller und Distributoren neue Erkenntnisse. Erstmals lockten die britischen Veranstalter auch verstärkt Gäste aus Übersee an. Islington war Schauplatz 'kosmopolitischem' Gedanken-, Lizenz- und Personal-Austausch. Hoffentlich weiß man nun, wohin der Trend der Entertainment-Soft geht?

Der 'Insel-Markt' zeigt sich leicht verunsichert. Weiter auf 8bit setzen? Amiga oder PC? Vielleicht weiterhin alles? Oder doch die Konsolen-Titel steigern? Nun, ich glaube fast, die Briten sind auf dem besten Wege, die neuen Anforderungen, die den Markt betreffen, schlichtweg verschlafen.
Der Trend geht m.E. in Richtung PC, Konsole, Amiga – so, wie das uns die Amis vorgemacht haben. Deutschland wird eine ähnliche Entwicklung in naher Zukunft erleben. Und: Sich darauf einstellen...

„Messe-Geflüster"

Namhafte Firmen, darunter in starkem Maße **OCEAN,** haben sich in der 'Cartridge'-Frage 'millionenschwer' verkalkuliert. Die 64er- und Amstrad-Schachteln kamen bei den Usern nicht an...

Die langersehnte COMMODORE-Maschine **CDTV** soll nach Angaben von P.R.-Mensch **Jim Mackonochie** bereits im Juli (September ist und war im Gespräch) in Deutschland erhältlich sein...

HUDSON SOFT wird nach den Büros in Tokio und San Francisco ein weiteres in Hamburg eröffnen. **Axel Bialke** wird die Leitung schon bald übernehmen. Neben den 'obligaten' PC-ENGINE-Games geht man nun auch z.B. ins **NINTENDO**-Business. Dies schließt nicht nur das NES, sondern auch den GAME BOY und das SUPER FAMICOM ein...

Axel Bialke – HUDSON-Büro in Hamburg



Illustre Gäste bei Herbie's Party

Die erfolgreiche deutsche Firma **BOEDER** versucht sich ebenso in Sachen Distribution wie der ehemalige UNITED-Direktor **Heiko Zimmer,** der nach Angaben 'nur' als Privatmann die Show besuchte. Im 'Schlepptau': Herr Johnson von POWERSOFT...

STORM ist das dritte britische Label (neben ELITE und OCEAN), das Herstellungsrechte von und für **NINTENDO** erworben hat. Man heckt schon einiges aus, um auf NES, GAME BOY und SUPER FAMICOM präsent zu sein...

ACCOLADE trennt sich vom britischen Partner **THE SALES CURVE. Tim Christian,** 'Leader' der 'neuen' ACCOLADE UK, baut eine unabhängige Company in London auf...

Ein 'Wunder wird geschehen': **Colin Stokes** von **MINDSCAPE** stellte einen 'Piano-Lehrer' vor, der zunächst fürs **NES** zu haben ist. **IT'S A MIRACLE** heißt das Produkt, das mit Keyboard für etwa 750 Mark erstanden werden kann. Hat beileibe nichts mit 'Kinderspiel' zu tun... Für PC kommt's später. Preis: Ca. 900 Mark...

Ein preisgünstiges Workbench-Utility für den Amiga sucht nach einem deutschen Distributor. **WORKBENCHMANAGEMENTSYSTEM V 2.0** ist ein intelligentes Programm für jeden Amiga-Typ. **ELECTRONIC ZOO** hat das Teil bereits in England im Vertrieb (Preis: 75 Mark). Man könnte sich eine deutsche Version 'vorstellen'...

Die langerwartete **IBM-PC**-Version von **LEMMIMNGS** kommt in den nächsten Tagen. BOMI-



„21St Century Andrew“



Markus Scheer (Starbyte)



John Brazier (Epyx)



Herbie (Universe)

CO wird der deutsche 'Vertreiber' sein...

OCEAN wird dagegen die **PSYGNOSIS**-Männchen für **NES** und **GAME BOY** (Letzterer Vertreter erst Anfang '92) rausbringen.

Messeveranstalter, Verlagshaus und Hersteller **DATABASE/ MANDARIN** heißt ab sofort **EUROPRESS SOFT.** Hört sich besser an, was?

Die alteingessene Company **US GOLD** gerät offenbar in Schwierigkeiten. Wie zu erfahren war, hätte ACCOLADE US einige Rechte der amerikanischen Distributoren 'etlicher' US GOLD-Titel erworben. Wir wollen nur hoffen, daß wir uns nicht von diesem Unternehmen - zeitweilig - verabschieden müssen...

Für ca. 30 Mark werden die PC-User alsbald mit einer 'Scheibe' glücklich werden. **WHEEL EASE** von **W.E. REFERENCE CORPORATION,** Kanada, 'ersetzt' Handbücher, Tastataturschablonen und dergleichen mehr. Das Ding ist für fast alle bekannten Utilities erhältlich - einfach nur das 'Problem' anwählen, und schon erscheint im Sichtfenster die Tastenbelegung. Beispiel bei **WINDOWS 3.xx:** 'Help Menu = ALT + H...

GREMLIN GRAPHICS setzt nun auch auf die Konsolen-Produktion ihrer Titel. Geplant sind Umsetzungen für PC-ENGINE, GAME BOY, NES und - voraussichtlich - SEGA MEGA. Scharf geschossen wird beim **ACCOLADE**-'Unterlabel' **BALLISTIC.** Konsolen-Games only sind angesagt. U.a.: **HARD BALL, STAR CONTROL, ONSLAUGHT und TURRICAN.** Diese Dinger kommen zunächst für das Sega Mega Drive, während die Jungs aus den Staaten auch für SUPER FAMICOM und PC-ENGINE arbeiten wollen...

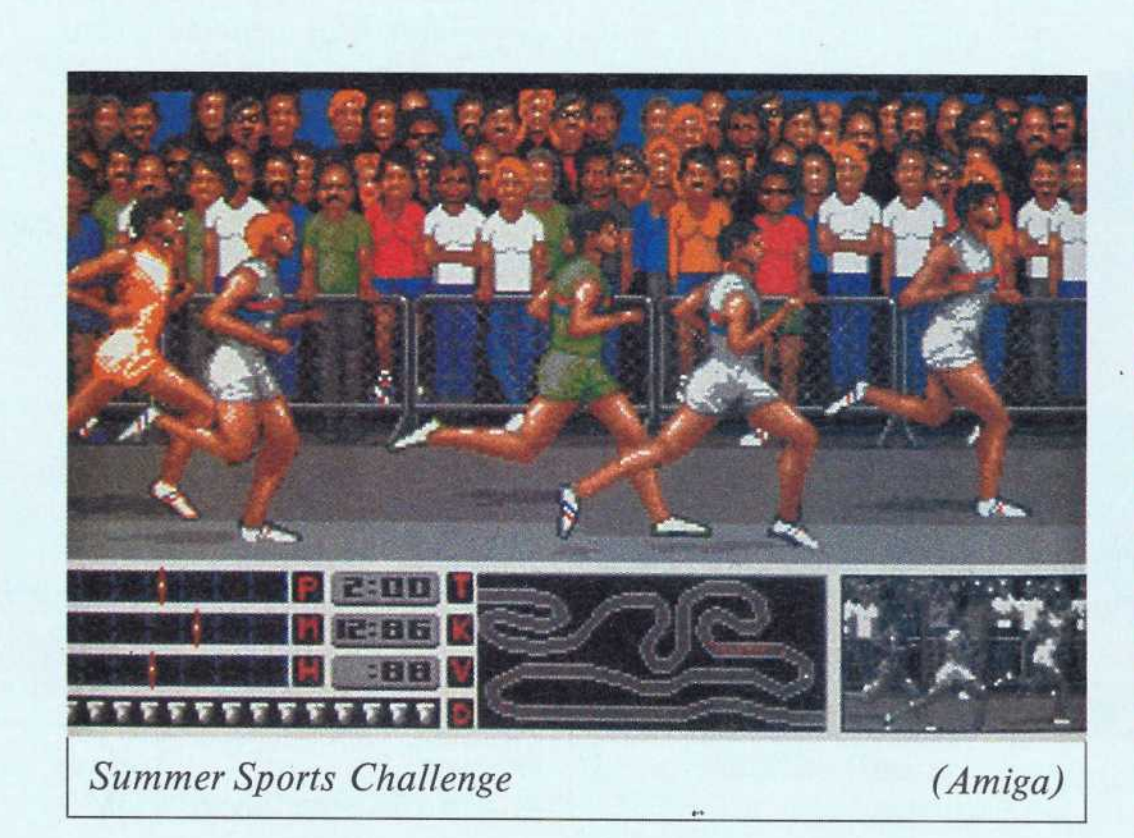
MIRRORSOFT hat sich die europäische Distribution von **ACCLAIM**-Produkten gesichert ...

MIRRORSOFT sicherte sich die **KONAMI**-Rechte für **TURTLES II.** Und: **CISCO HEAT** von **JALECO** wird ebenfalls aus dem Londoner Hause zu uns kommen ...

„Personen & Persönliches“

Seit 1988 war er bei MICROPROSE, nun ist er Boss von **SIERRA ON-LINE** in England: **Peter Jones.** Die neue Aufgabe reizt ihn. Er ist nun in der 'Fast Lane'... Neue Titel: **RED BARON** (Amiga, September), **RISE OF THE DRAGON** (Amiga, Juli) und **HEART OF CHINA** (PC, Juni). Allen SIERRA-Fans sei gesagt: In England gibt's eine HOTLINE, wo Ihr Tips & Lösungen erhalten könnt. Die Nummer (von Deutschland aus): 0044-734-303171...

Trevor Scott, vormals TYNESOFT, macht mit **PILTD** weiter. Neben den 'Education-Turtles' kommen ganz nette Games wie **SUMMER SPORTS CHALLENGE, ARGONAUT** oder **QUANTUM.**

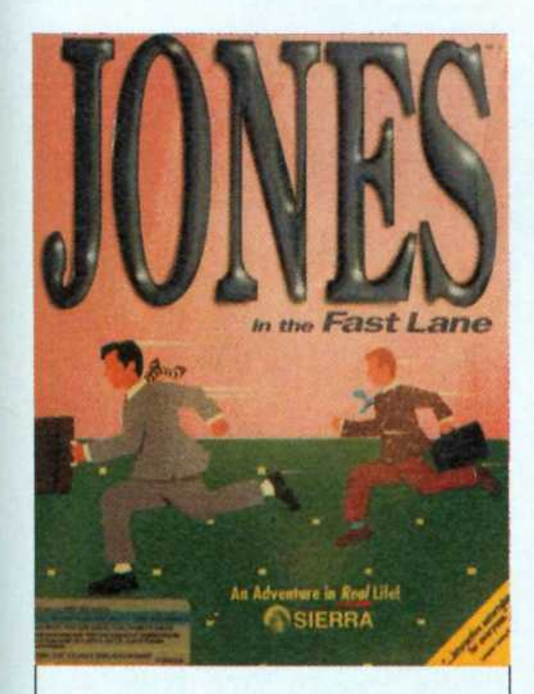


Summer Sports Challenge (Amiga)



Argonaut, ebenfalls von PI und für Amiga

Das deutsche Haus **STARBYTE** will hoch hinaus. **Markus Scheer** (Co-Boss) teilte mit, daß sich die Bochumer auf den neuen Soft-Trend und den immer bedeutender werdenden Markt einstellen werden. Der Vertrag mit **Virgin** ist perfekt. Außer Deutschland wird durch den Londoner Partner der Rest der Welt beliefert. Allerdings nicht alle Games.
Mit **ZERO** reiht man sich in die Phalanx der Shoot-em-Up-Produzenten ein. Top-Grafiken und knallhartes Gameplay wird – zunächst – auf dem Amiga (Juli) erwartet.
ROLLING RONNY kommt auf Konsole – fürs MEGA DRIVE im Herbst.
TIE-BREAK, SPIRIT OF ADVENTURE und **WARRIORS OF DARKNESS** werden auf dem CDTV zu bestaunen sein.
Der Super-Profi und ehemalige OCEAN-Mann **Tony Emmett** wird STARBYTE als Sales Manager in mehr als 30 Ländern 'behilflich' sein. Ein guter Fang...



Ein Titel „nach Maß": Peter Jones bei Sierra

Über den US-Giganten **BRITANNICA SOFTWARE** erhalten die Bochumer vier starke Simulationen (zunächst PC, später Amiga, ST, C-64): **MILLIONAIRE** (knallharte Aktien-Geschichte), **TYCOON** (Waren-Termin-Geschäfte), **BARON** (Immobilien-Deals) und **MANAGING FOR SUCCESS** (ein Wie-kommt-man-ganz-nach-oben-Game, für das ein Studium fast vonnöten ist)...

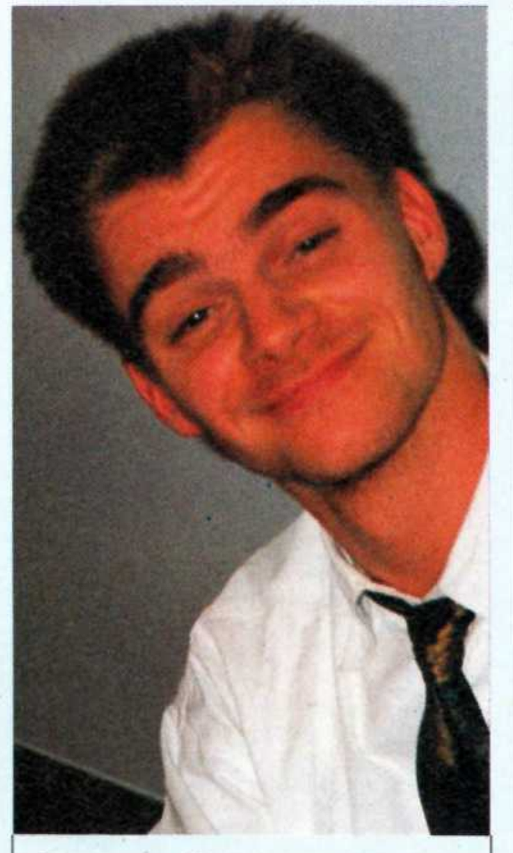
Unser guter, alter **Herbie Wright** macht neue Kanaldeckel auf. Zusammen mit **ACTIVE**-Mann **Robert Stallibrass** ist man an **BRITANNICA** dran. CD-ROM für PC ist das Zauberwort. Herbie wird mit seinem **UNIVERSE** einige interessante Titel vertreiben – und das europaweit. Bislang steht fest, daß das **GUINNESS BOOK OF RECORDS '91** über UNIVERSE ausgeliefert wird. Zum Start der Vereinbarung lud sich Herbie illustre Gäste ein. Die M.K.-Fotos zeigen Herbert und die Damen Alyson (Mirrorsoft), Debbie (Gattin des Britannica-Bosses) sowie Cathy, ebenfalls Mirrorsoft.

EPYX ist wieder da! Firmen-Chef **John Brazier** begab sich selbst zur Londoner Messe, um den Leuten **SKI OR DIE II** sowie das spielstarke **MANY FACES OF GO** zu präsentieren.

Rod Cousens, ehemals bei ACTIVISION, sitzt nun am Ruder von **ACCLAIM.** NINTENDO ist deren Leben nicht nur in den US. Denn: **MIRRORSOFT** 'treibt's' hier in Europa.

King Crimson's Hit „21st Century Schizoid Man" klingt mir noch in den Ohren. Ob **Andrew Hewson** ebenfalls eine Beziehung zu diesem Sound hat? Wer weiß? Sicher ist, das **HEWSON** als Label out (pleite) ist und daß ein Konsortium (außerhalb dieses Business) neue Gelder in Andy's neue Company reingepumpt hat. Sie heißt **21ST CENTURY ENTERTAINMENT** und wird nach Aussage von Andrew viele Titel aus 'alten Beständen' veröffentlichen. Hierzu gehören: **NEBULUS II** (8- und 16-bit), **STORMLORD** (MEGA DRIVE), **NEBULUS** (NES & GAME BOY) sowie **ONSLAUGHT,** ebenfalls für SEGA MEGA DRIVE...

„CINEMAWARE ist nicht kaputt, denn ich arbeite ja mit **ACME INTERACTIVE** weiter!", meinte **Bob Jacob,** Boss der ehemaligen und neuen Company. Elf Leute der alten Truppe arbeiten für ihn, nur eine Straße vom alten Hauptquartier entfernt. Bob glaubt, daß MIRRORSOFT auch sein ACME in Europa vertreiben wird, wobei vor allem SUPER FAMICOM und SEGA MEGA DRIVE mit der „TV SPORTS-Serie" beglückt werden. Die Aussichten? „Deutschland ist fein und gerüstet für die Konsolen. In England zaudert man noch.", meint Bob.



Starbyte-Grafiker Michael Bohne: „Point me the Way to the Airport!"

Wer das Pech hatte, verkabelt zu werden, kann nun doch was Positives rauslutschen: **Claus-Peter Lippert (CACHET)** 'kümmert sich' bei **SUPER CHANNEL** um die **COMPUTER QUARTER.** News, Infos und interessante Angebote findet Ihr auf 'Moses-Tafel' 260...

„Peinlichkeiten"

Die dritte E.C.T.S. war im großen und ganzen interessant, informativ und ordentlich organisiert. Die einzige Peinlichkeit ereignete sich außerhalb der 'Heiligen Halle von Islington' – im Hippodrome bei der Preisverleihung. Sonntag. Kurz vor Messeschluß. Viele sind in Aufruhr. Besonders die Guys 'n' Girls von RAINBOW ARTS. „Macht Euch hübsch, TURRICAN ist ganz oben zu erwarten", war ein 'vorsichtiges' Gerüchte-Geflüster, das von mehreren Jungs ertönte.



Bob Jacob macht mit ACME INTERACTIVE weiter

Die Präsentation abends erfolgte **ohne Trophäe** und **ohne Urkunde.** Dafür hatte man den Gewinnern den Schampus überreicht, den wir in der 'V.I.P. Lounge' so schmerzlich vermißt hatten.
Anyway, die Peinlichkeiten nahmen ihren lauf. Ihr erkennt es daran, wenn Ihr in wenigen Sekunden erfahrt, wer was gewann. Doch zuvor möchte ich noch erwähnen, daß die 'Blenheim-Grill'-Preise für Coke plus Fast Food (132 Mark pro Person inkl. Pausen-Clown) jene von McKentucky um einiges überboten. Die Qualität von Speis' und Trank allerdings kam nicht an die der Ketten heran...
AND THE WINNER IS...
Mike Cowley leierte die 'Laudatio' runter wie 'ne Gebetsmühle; die Jury (?!?!??) traf zum Entsetzen vieler schmeichelhafte, wenn nicht gar seltsame Entscheidungen. Und hier sind sie nun, die Gewinner:
Computer-Games des Jahres – LEMMINGS. Konsolen-Game des Jahres – TETRIS (NES). Konsole des Jahres – ATARI LYNX. Bestes Kunst-Programm – DELUXE PAINT III. Bestes Musik-Teil – BARS AND PIPES. Beste Heimanwendung – MICROSOFT WORKS. Innovativste Peripherie – VIDEO TOASTER. Bestes Multimedia-Teil – AMIGA VISION. Computer des Jahres – AMIGA 500. Beste Animation – DRAGON'S LAIR II. Beste Grafiken – SHADOW OF THE BEAST II. Beste Sounds – SHADOW OF THE BEAST II. Bestes Action-Game – KILLING GAME SHOW. Bestes Adventure/Rollenspiel – THE SECRET OF MONKEY ISLAND. Bestes Denkspiel – KLAX. Originellstes Spiel – LEMMINGS. Beste Verpakkung – ULTIMA VI. Beste Simulation – F-19 STEALTH FIGHTER. Software-Haus des Jahres – PSYGNOSIS...

That's all folks. Denkt mal über DIESE Geschichte nach... ■

MANFRED KLEIMANN

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K., verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Matthias Siegk (mats)

Redaktion
Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Eva Hoogh (er), Ulrich Mühl (uli), Klaus Segel (cruiser), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Dirk Fuchser (df), Michael Jordan (M.J.), Paul Rigby (pr), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Michael Umbach (mrm)

Layout
Annette Braun

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,
London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Andrea Heyn (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 17
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 ab 1. 4. 91

Produktionsleitung
Uwe Siebert

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (11 Ausgaben)
DM 74, Ausland DM 87,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: 0 56 51 / 3 00 11

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax (Anzeigen) 0 56 51 / 3 00 14
Telefax (Redaktion) 0 56 51 / 3 00 18
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 – 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



Gesammelte Werke ASM 5/91

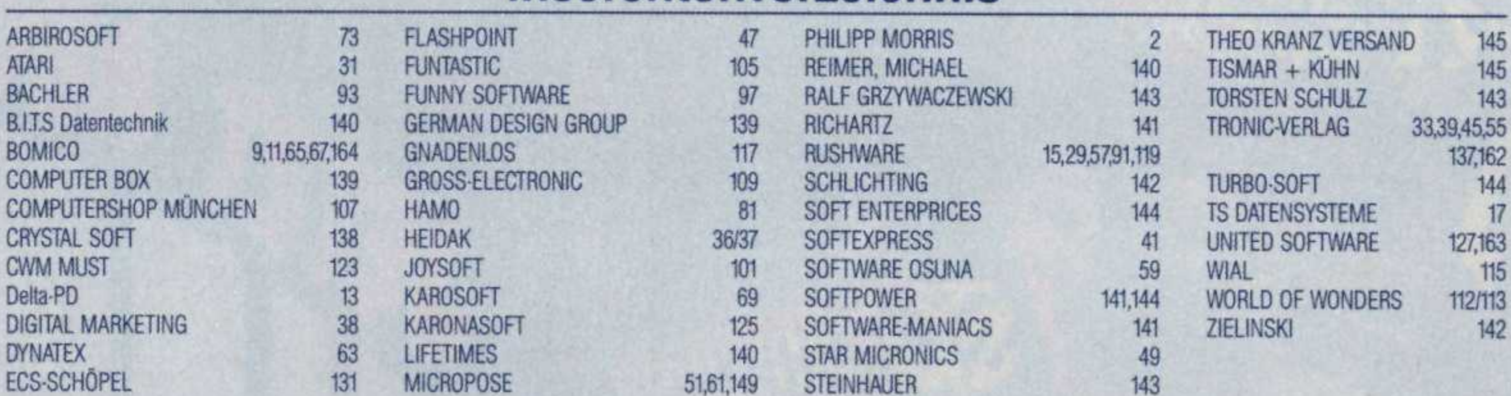
Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender
3D Construction Kit	05/91	114	Blickpunkt
4D Sports Boxing	05/91	14	Sport
4D Sports Driving	04/91	66	Action
4D Sports Driving	04/91	66	Action
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt
Advanced Destroyer Simulator	05/91	69	Strategie
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
* Adventures of Jackie Chan	04/91	90	Action
Aero Blaster (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender
* Airline Transport Service	04/91	69	Strategie
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure
* Alpha Waves	01/91	45	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender
Animation Studio, The	05/91	44	Anwender
Arcade Smash Hits	05/91	46	Action
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action
Atomic Robokid (Sega Mega)	03/91	112	Action
Atomino	05/91	16	Strategie
Awesome	02/91	34	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action
Backgammon	04/91	48	Strategie
Badlands Pete	03/91	52	Action
Battle Bull (Game Boy)	05/91	120	Action
* Battle Command	02/91	94	Action
Battle Golfer (Mega Drive)	05/91	121	Sport
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action
Battle Storm	03/91	88	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
Betrayal	05/91	68	Strategie
Big Box	02/91	112	Action
* Big Business	04/91	76	Strategie
Blade Warrior	01/91	68	Action
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie
* Blue Max	02/91	30	Strategie
Brat	05/91	72	Blickpunkt
* Bubble Bobble (NES)	05/91	128	Action
* Bubble Ghost	04/91	88	Action
* Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure
* Builderland	05/91	49	Action
* Burai Fighter Deluxe (Game Boy)	05/91	122	Action
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
CarVup	01/91	137	Blickpunkt
* CarVup	02/91	111	Action
Cardinal of the Kremlin, The	05/91	52	Strategie
Carthage	02/91	69	Action
* Castle of Illusion (Master System)	05/91	126	Action
Castlevania Adventure, The (Game Boy)	05/91	118	Action
Century	01/91	74	Action
Challengers	03/91	16	Action
Championship Run	02/91	48	Strategie
Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action
Chase H.Q. II	02/91	13	Action
Chessmaster, The (Game Boy)	05/91	121	Strategie
* Chocks Away Mark 2	05/91	8	Strategie
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß
Chuck Rock	05/91	101	Blickpunkt
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie
Conflict	01/91	136	Strategie
* Contra	04/91	88	Action
Cortizone	04/91	67	Adventure
Cougar Force	02/91	46	Action
* Countdown	03/91	30	Adventure
* Covert Action	01/91	41	Adventure
* Crash Course	02/91	25	Action
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender
Creatures	03/91	47	Action
Crime Time	01/91	84	Adventure
Crime Wave	05/91	54	Action
Crown	03/91	87	Action
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt
* Dangerous Seed (Mega Drive)	05/91	124	Action
Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action
Dark Spyre	04/91	78	Adventure
* Das Boot	03/91	58	Strategie
* Death Knights of Krynn	05/91	12	Adventure
Defender II	03/91	59	Action
Demon Wars	04/91	156	Action
Demoniak	04/91	46	Blickpunkt
Denver Presente	05/91	131	Education
Deutsch IIII Rechtschreibtrainer	05/91	92	Anwender
Dick Tracy	02/91	79	Action
Dick Tracy (Mega Drive)	05/91	120	Action
Die 3erReihe	04/91	74	Action
Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
Die Unendliche Geschichte II	03/91	28	Action
Disc	05/91	13	Action
Ditris	05/91	54	Strategie
Donald und das magische Alphabet	03/91	128	Anwender
Dragon Breed	02/91	0	Action
Dragon's Lair II - Time Warp	03/91	61	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Duck Tales	03/91	14	Action
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
Eagle's Rider	02/91	76	Action
Elemental Master (Sega Mega)	03/91	117	Action
* Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure
Enchanted Land	04/91	42	Action
Englisch I/II	02/91	56	Anwender
* Enterprise	05/91	34	Action
Eswat	02/91	154	Action
European Journeys	04/91	52	Blickpunkt
* Exterminator	02/91	93	Action
* Eye of the Beholder	05/91	30	Adventure
* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
Fantastic Four 2	02/91	54	Action
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action
Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender
Fate - Gates of Dawn	05/91	10	Blickpunkt
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Feudal Lords	05/91	100	Strategie
Filekat 2.0	04/91	80	Anwender
Final Command	02/91	68	Adventure
* Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action
Final Whistle	04/91	36	Sport
Finale	02/91	70	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
Football Simulation	01/91	98	Sport
Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action
Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Freakin Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action
Full Blast	04/91	60	Action
Gain Ground	04/91	84	Action
Galactic Empire	03/91	66	Adventure
* Galleons of Glory	05/91	18	Strategie
Gazza II	03/91	64	Sport
Geisha	02/91	14	Action
Gemx	04/91	99	Strategie
Ghengis Khan	05/91	74	Strategie
Ghost Chaser	05/91	98	Action
Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
Globetrotter	01/91	12	Action
* Gods	05/91	42	Action
Golden Axe	02/91	44	Action
Goldrush	04/91	60	Action
Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender
* Gradius III (Super Famicom)	03/91	115	Action
* Great Courts II	03/91	60	Sport
* Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport
* Hard Drivin' II	04/91	30	Action
* Hard Nova	01/91	10	Adventure
* Harmony (Game Boy)	05/91	130	Action
Heatseeker	01/91	90	Action
Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action
Hill Street Blues	05/91	50	Blickpunkt
Hollywood Collection	03/91	48	Action
Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action
Hunt for Red October, The	04/91	50	Action
Hydra	05/91	114	Blickpunkt
I play 3D Soccer	02/91	112	Sport
IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
Insects in Space	04/91	79	Action
Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß
International Ice Hockey	05/91	46	Sport
Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie
Ivan "Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
* John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Judge Dredd	04/91	61	Action
Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Kamikaze	02/91	66	Action
Kengi	05/91	56	Strategie
* King's Quest V	02/91	8	Adventure
Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
* Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure
Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
* Latein Zeitentrainer	04/91	53	Education
Le Francais Debutants	05/91	95	Anwender
Legion (PCEngine)	02/91	107	Action
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
* Lemmings	04/91	6	Strategie
* Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Line of Fire	03/91	57	Action
* Links	04/91	8	Sport
Loderunner	05/91	110	Oldie
Lorna	04/91	111	Action
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Lupo Alberto	04/91	111	Action
Match Pairs	02/91	58	Anwender
Mathematiktrainer	05/91	94	Anwender
Mega Mighty Intro Designer	04/91	42	Anwender
* Megapanel (Mega Drive)	05/91	125	Strategie
* Metal Masters	04/91	58	Action
* Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action
* MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
* Mighty Bombjack	04/91	136	Action
* Moonbase	04/91	72	Strategie
Moonshine Racers	05/91	70	Blickpunkt
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
Mystical	02/91	65	Action
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Nightshift	02/91	40	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action
Ninja III	04/91	16	Blickpunkt
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
No Exit	01/91	94	Action
Obitus	03/91	73	Adventure
Oil's Well	02/91	59	Action
* On the Road	01/91	96	Strategie
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Harrier	01/91	70	Action
Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Out Run (PCEngine)	03/91	120	Action
* Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Paperboy (Game Boy)	05/91	122	Action
Penthouse	04/91	12	Strategie
Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action
Play Action Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Pole 500	01/91	92	Sport
Ponkotsu Tank (Game Boy)	05/91	123	Action
* PowerMonger	02/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Prehistoric Tale, A	04/91	100	Action
* Premier Collection	05/91	96	Action
Probotector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
* Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
* Puzznic (NES)	05/91	128	Strategie
Quadrel	02/91	81	Strategie
* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
Ranx	02/91	68	Action
* Red Baron	03/91	40	Strategie
Reederei	03/91	67	Strategie
Renegade Legion Interceptor	02/91	36	Strategie
Return of Medusa	05/91	65	Blickpunkt
Revelation !	04/91	64	Strategie
* Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure
Robo Squash	04/91	89	Action
Rolan's Curse	05/91	119	Action
Rolan's Curse (Game Boy)	05/91	119	Action
Rygar	04/91	85	Action
S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
Saint Dragon (PCEngine)	03/91	124	Action
Second Front	02/91	42	Strategie
Sega Master Mix	01/91	33	Action
Sexy Droids	04/91	50	Blickpunkt
Shadow Blasters (Mega Drive)	05/91	122	Action
* Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
* Shanghai (Lynx)	04/91	85	Strategie
Shanghai II	04/91	113	Strategie
Shooting Stars	04/91	73	Action
Shuffle	03/91	64	Strategie
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
Skate or Die: Bad 'n Rad	04/91	92	Action
Skull & Crossbones	05/91	114	Blickpunkt
Skystrike +	01/91	84	Action
Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
Soccer Mania	03/91	17	Sport
* Software Edition Vol.1	05/91	28	Action
* Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Soul Crystal	05/91	65	Blickpunkt
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Assault	05/91	67	Action
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
* Space Quest IV	05/91	6	Adventure
* Speedball II	01/91	16	Action
Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Spirit of Excalibur	04/91	56	Adventure
* Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Star Control	02/91	66	Action
* Stellar 7	02/91	110	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Street Sports	04/91	60	Sport
Strider II	01/91	134	Action
Striker	03/91	96	Sport
Stundenglas, Das	04/91	128	Kopfnuß
Summer Camp	03/91	56	Action
Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
* Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
Super Volleyball (Mega Drive)	05/91	118	Sport
* Superskweek	01/91	92	Action
Swap	04/91	114	Strategie
Swiv	05/91	48	Action
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Team Suzuki	03/91	10	Sport
* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Technocop	04/91	92	Action
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Businessman	01/91	30	Anwender
* The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
* The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
* The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
* The Power Pack	01/91	66	Sport
* The Savage Empire	03/91	46	Adventure
* The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Think	04/91	94	Blickpunkt
Think Twice	04/91	48	Strategie
Tiger Heli (Mega Drive)	05/91	126	Action
TimeComposer	05/91	96	Anwender
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Trampoline Terror	04/91	86	Action
Traps 'n'Treasures	05/91	64	Blickpunkt
* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turn 'n' Burn	05/91	98	Action
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
* Turrican II	03/91	72	Action
Ultima III	04/91	116	Oldie
Ultima VI	04/91	125	Kopfnuß
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Valis III (PCEngine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Vokabeltrainer Italienisch	05/91	91	Anwender
Volley Fire (Game Boy)	05/91	130	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
* Warlords	04/91	68	Strategie
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
* Wing Commander	02/91	117	Strategie
* Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
* Wonderland	01/91	6	Adventure
World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
* World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wortschatztrainer/Rätsel	04/91	75	Education
Wrath of the Black Manta (NES)	05/91	128	Action
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Wrestleball (Mega Drive)	05/91	119	Sport
Xiphos	01/91	70	Action
* ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zeliard	03/91	47	Action





ASM-Generalkarte

Inserentenverzeichnis



W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 878 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Karolinenstr. 71, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 7 41 07.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

O-2500 Rostock
W-2000 Hamburg
W-1000 Berlin
W-3000 Hannover
W-4000 Düsseldorf
Eschwege
O-7010 Leipzig
W-5000 Köln
O-5020 Erfurt
O-8010 Dresden
W-6000 Frankfurt
W-7000 Stuttgart
W-8000 München

W-6000

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. 0 69/8 00 47 03 - 99

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 1 81 2 01.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 60 26 / 50 50 - 0

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (7/91) erscheint am 28.06.1991!

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!


JETZT ABONNIEREN!
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Bitte Bestellkarte benutzen!
SUPER
ABO
Regelmäßig neueste Infos
Direkt ins Haus
Preisvorteil

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in Nr. _____ Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

Hiermit bestelle ich …
☐ **ASM** für mindestens 11 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
Inlandspreise: 11 Ausgaben ASM 74,– DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandspreise: 11 Ausgaben ASM 87,50 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM
Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Lieferanschrift
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Lieferadresse)

Straße, Nr./Postfach

PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um 4 bzw. 11 Ausgaben, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr./-Inhaber

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt.
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht:
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufschreibens zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige das durch meine zweite Unterschrift.

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen; Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). **Achtung!** Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächsterreichbaren »**ASM**« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeige) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis
In dieser Rubrik:

☐ **Biete an** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Suche** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Tausch**
☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit**
☐ **Geschäftsverbindungen**
☐ **Verschiedenes**

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

ASM-BAZAR

☐ **M 100** 1 MB Speichererweiterung/Uhr & Neuromancer **149,– DM**
☐ **M 200** Multifunktion Joystick **39,95 DM**
☐ **M 300** Amiga-JET & JAPAN-Scenery-Disk **49,95 DM**
☐ **M 400** Block Out (☐ Amiga, ☐ ST, ☐ PC) **49,95 DM**
☐ **M 500** Plüsch-Space-Rat **40,– DM**

BÜCHER (solange der Vorrat reicht!)

☐ **Das Neue Computer Hassbuch** **7,50 DM**
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** **7,80 DM**

HEFTE (solange der Vorrat reicht!)

☐ **Das ASM-MEGA-PACK** Jahrgang 1990 **60,– DM**
10 Ausgaben komplett incl. 1 Sammelordner

Das ASM-SPECIAL-PACK alle 10 Ausgaben oder
5 Ausgaben nach Wahl (bitte ankreuzen)!

☐ **10er-PACK**, alle 10 Sonderausgaben **30,– DM**
☐ **5er-PACK**, Sortiment wie angekreuzt **20,– DM**

Ich bestelle die Sonderausgaben Nr. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

☐ **Ich bestelle folgende ASM/ASM-Special:**

(Solange der Vorrat reicht, sind alle ASM und ASM-Specials auch zum Einzelpreis erhältlich!)

ASM-ACCESSOIRIE

☐ **ASM-Sammelordner** **15,– DM**
☐ **ASM-Space-Rat-Shirt,** M **oder** XL (bitte ankreuzen) **20,– DM**
☐ **VGA-Spielebox, Version 2.0** **49,– DM**

+ Porto/Verpackung
(Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM) ________ **DM**

Gesamtbetrag ________ **DM**

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen zusätzlich eine Nachnahmegebühr von 7,50 DM anfällt. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.



»ABONNEMENT«

- **Ausfüllen …**
- **Einwerfen …**

… und schon geht die Post ab!

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

»KONTAKTKARTE«

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen. ▶

Name

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Telefon Vorwahl/Nummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Postkarte

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

»BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die umseitig ausgewählten Produkte.

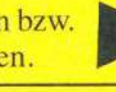
Name

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 7,50 DM (nur innerhalb der BRD).

Datum — Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

FÜR DIGITALE MAUERSPECHTE

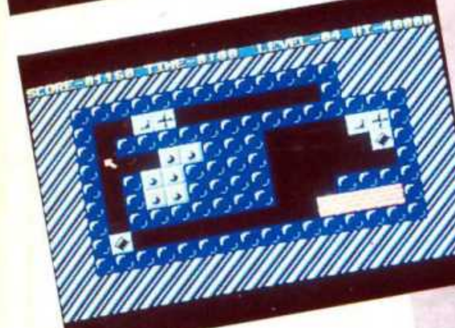
Wer mit dem Kopf durch die Wand will, hat bei diesem Logik-Spiel schlechte Karten. Köpfchen ist gefragt: Es gilt, die Richtung aufeinander zulaufender Kästchen so zu beeinflussen, daß gleiche Symbole aufeinandertreffen. Nur so bilden sich Mauersteine, und es beginnt ein fröhliches Mauern ohne Mörtel und Kelle. Nur Pech, daß die so entstandenen Wände andererseits wieder im Wege stehen und die Bildung neuer Mauersteine behindern. Und natürlich haben die fiesen Programmierer ein Zeitlimit eingebaut. So muß man auch schon mal auf eine kleine Sprengladung zurückgreifen, wenn man das Spiel pünktlich wie die Maurer beenden will. Also: kein Spiel für Mauerblümchen.

Ein farbiges A2 Poster gehört zum Spiel.

SHIFTRIX

Für Amiga, Atari ST, PC und C 64.



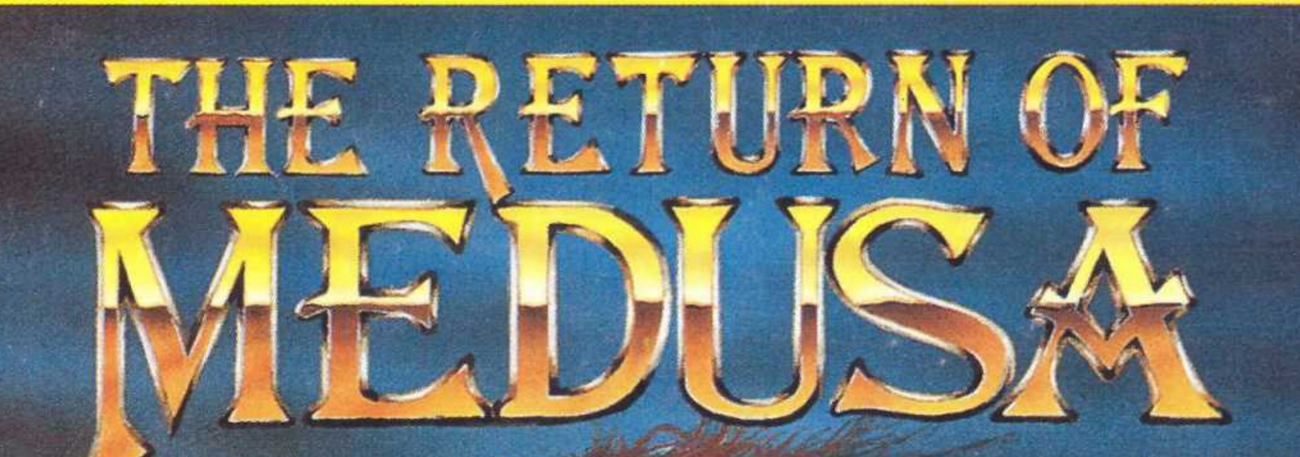


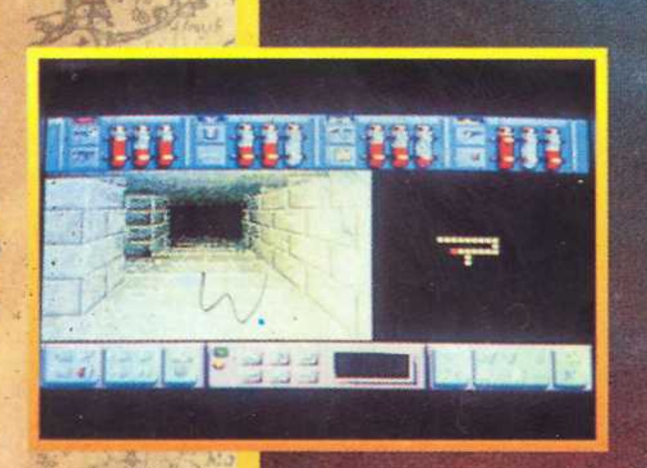
Überall im guten Fachhandel erhältlich.

SOFTWARE 2000 Logik

Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein

Vertrieb: United Software, Rietberg   Profisoft, Osnabrück   Leisuresoft, Bergkamen

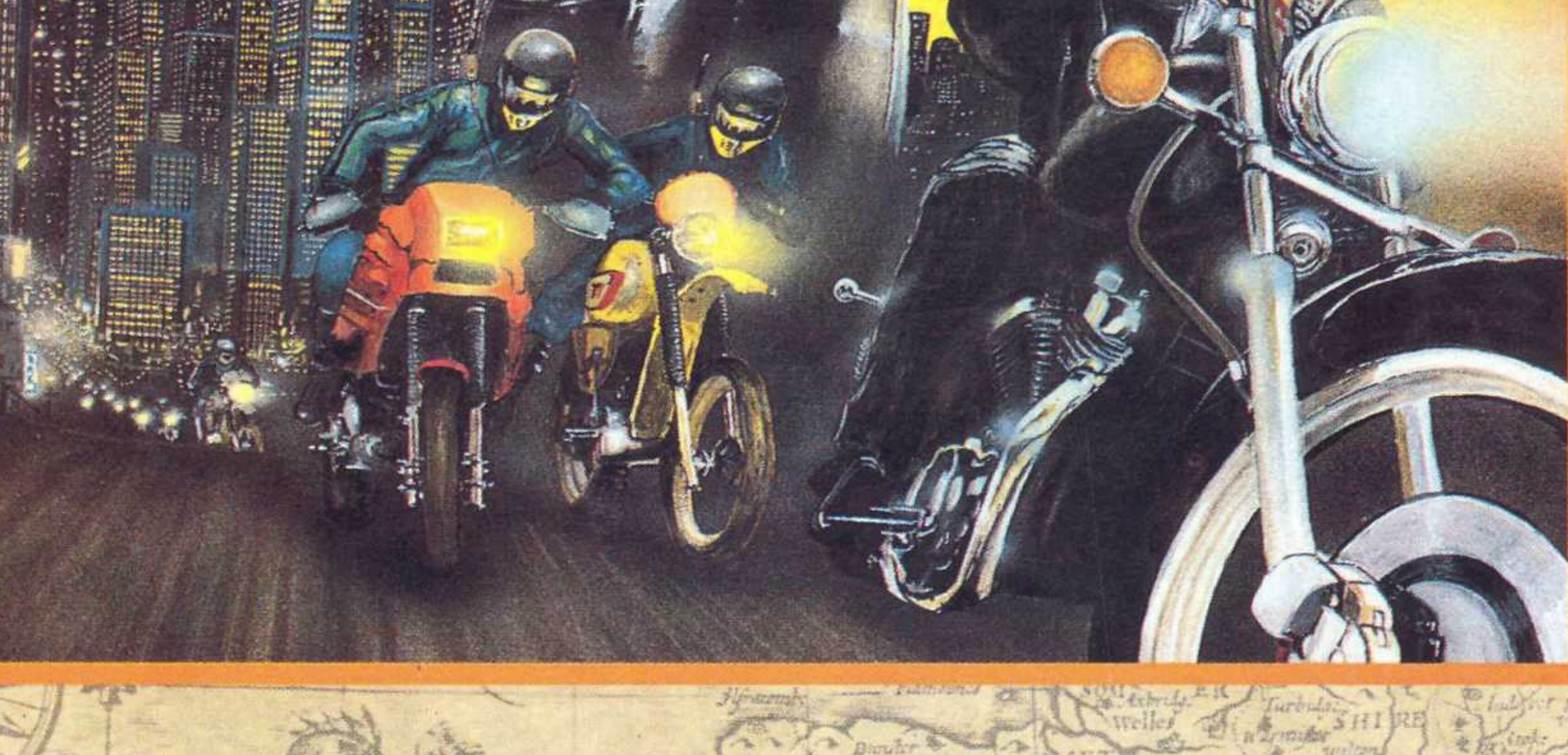












. . . . SIE KEHRT ZURÜCK . . .

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

AMIGA
ATARI



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

C 64
PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497